超级漫画素描技法

光影色调篇

C·C动漫社 编著

中青雄狮

中国青年出版社

超级漫画素描技法
光影色调篇

C·C动漫社 编著

中青雄狮

中国青年出版社

目 录

第1章 光影与色调的基础知识

第2章 光线运用的基础知识

第3章

色调的实践与应用

第4章

光影效果的表现

第5章

光影色调的综合运用与表现

第1章 光影与色调的基础知识

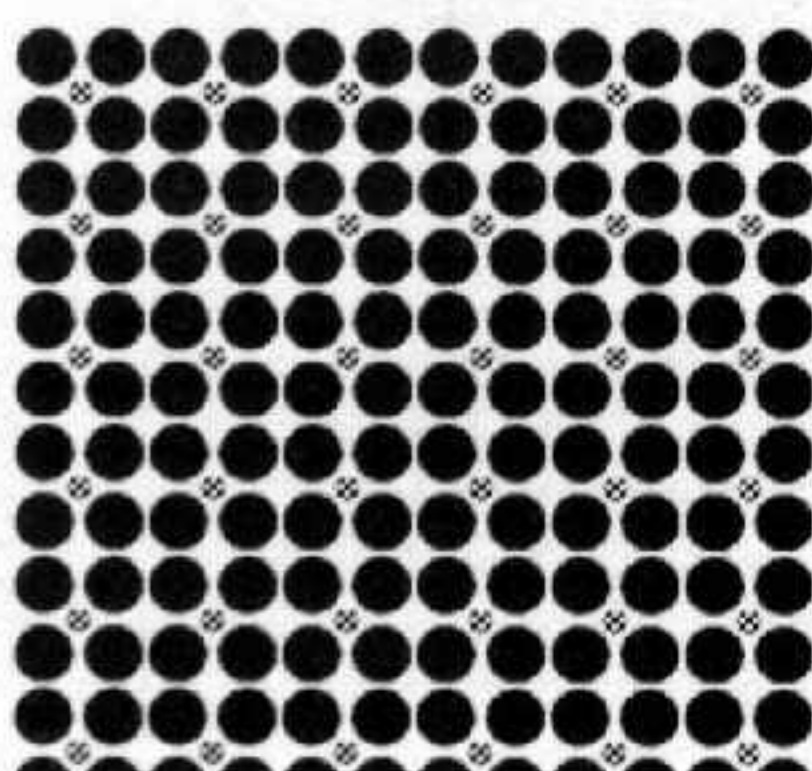
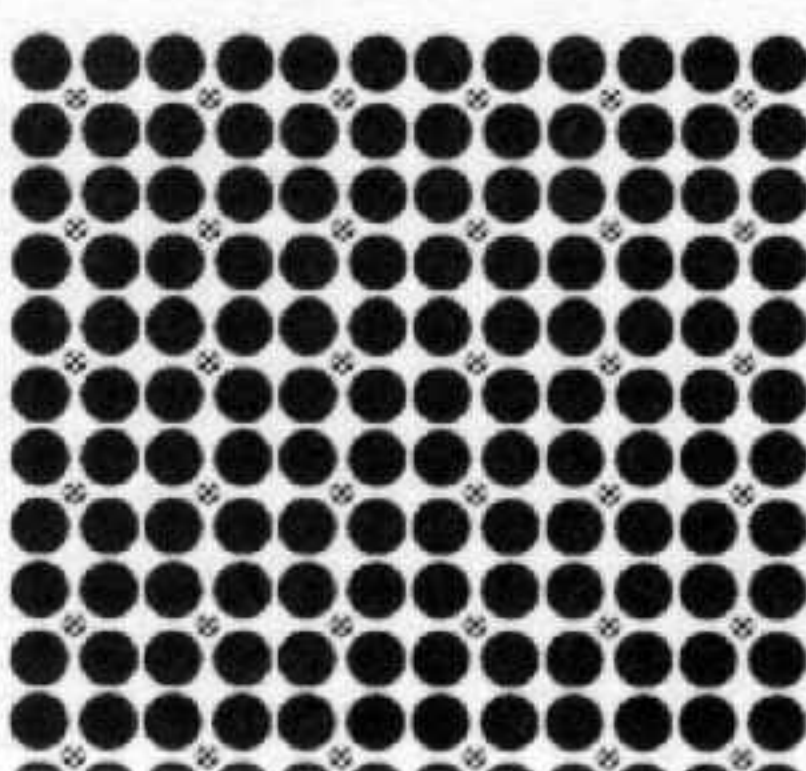
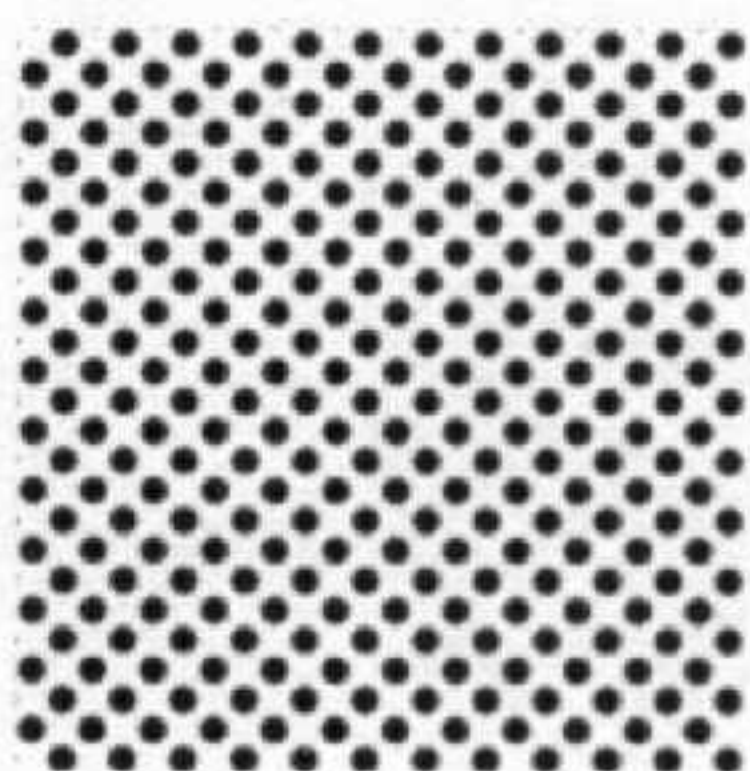
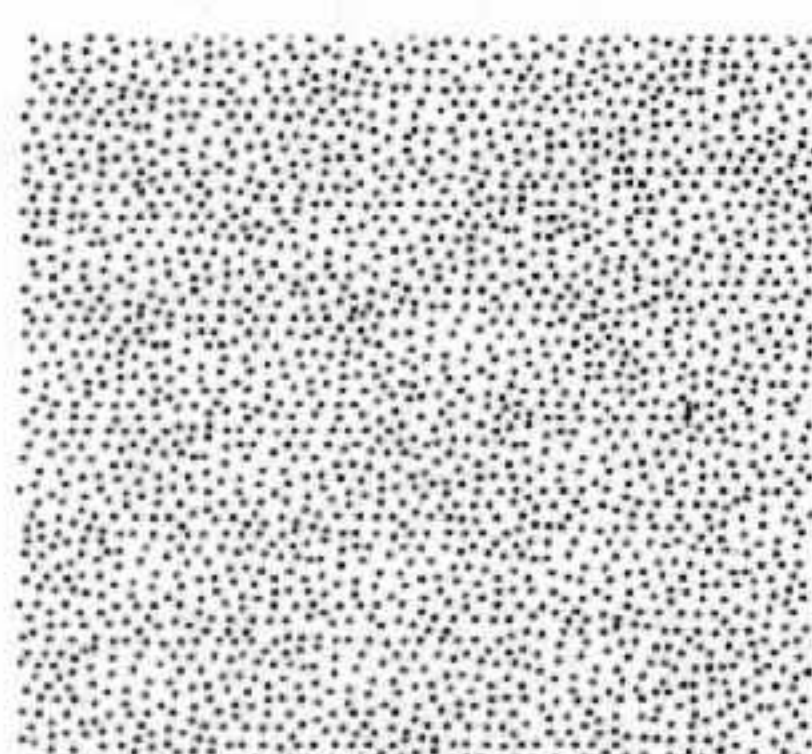
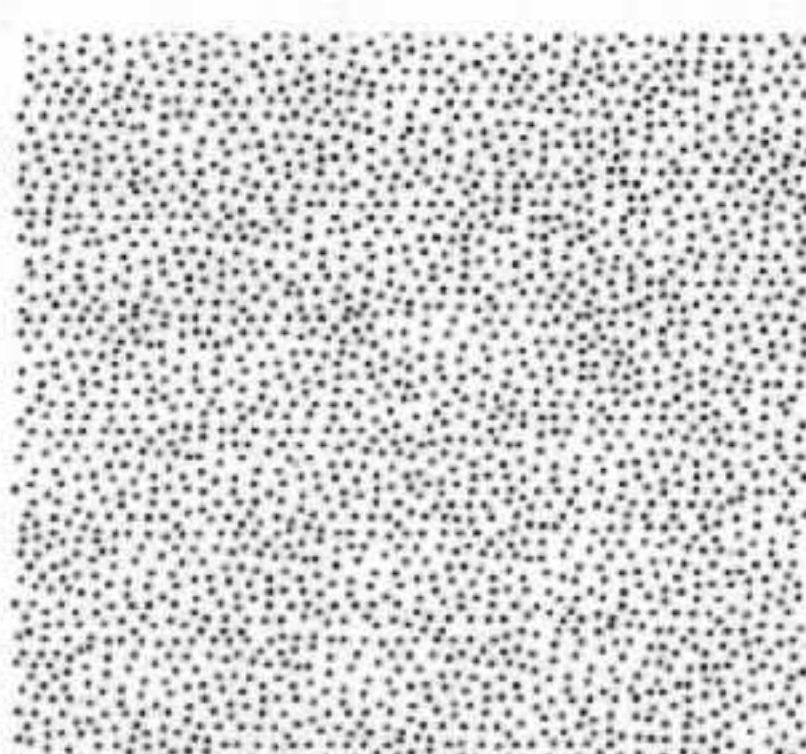
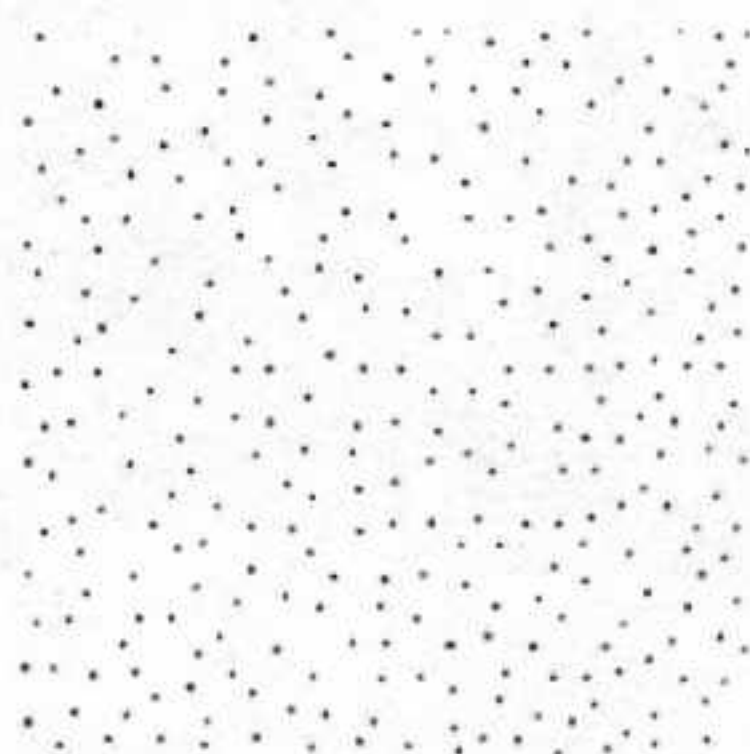
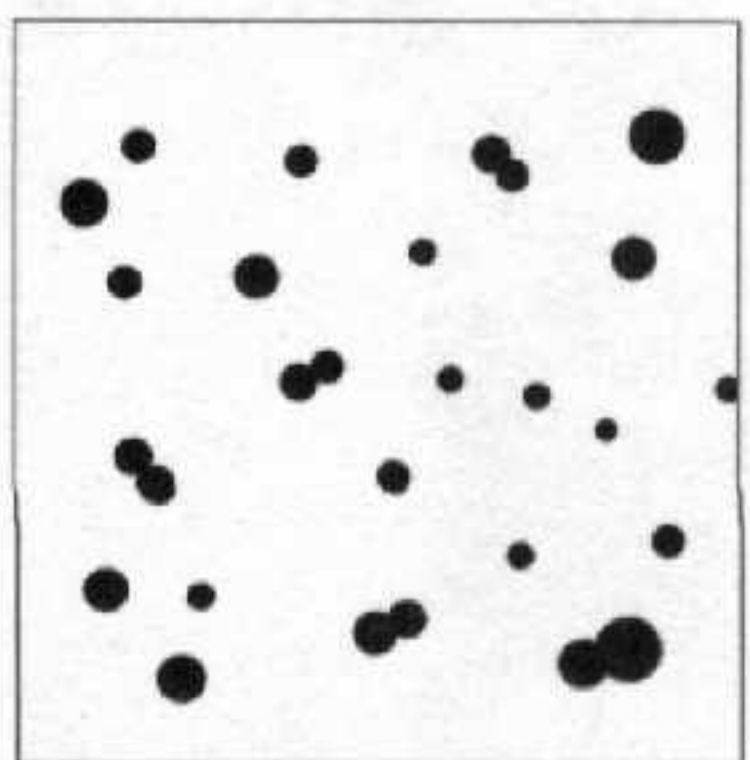
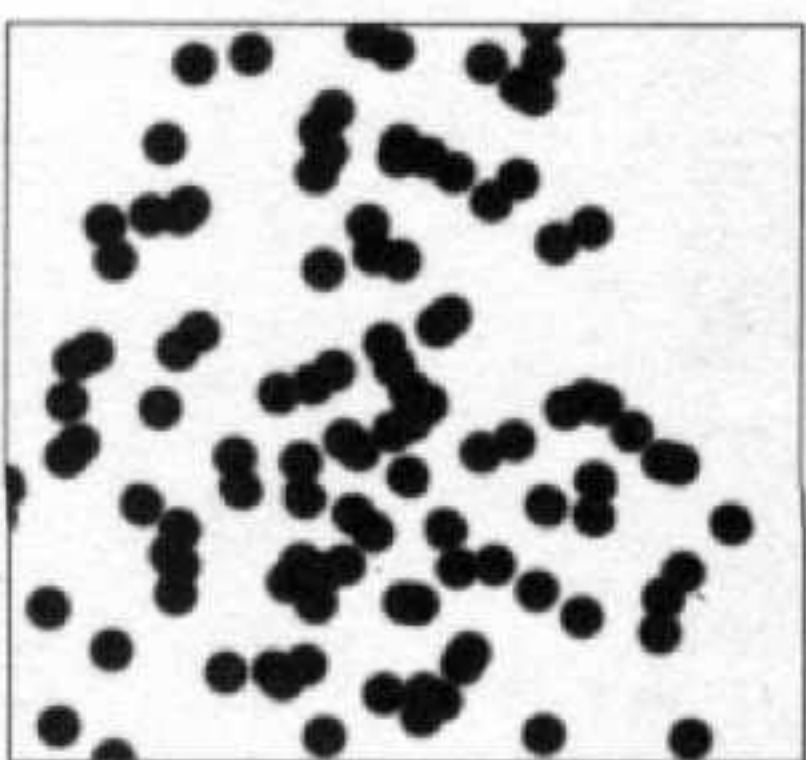
漫画中光影与色调的添加都是为了更好地表现物体。光影与色调是完全不同的，光影主要通过明暗灰，以及排线和线条来表现，而色调通过粘贴网点来表现。下面我们通过本章来简单了解一下光影及色调的一些基础知识。

1 点线面

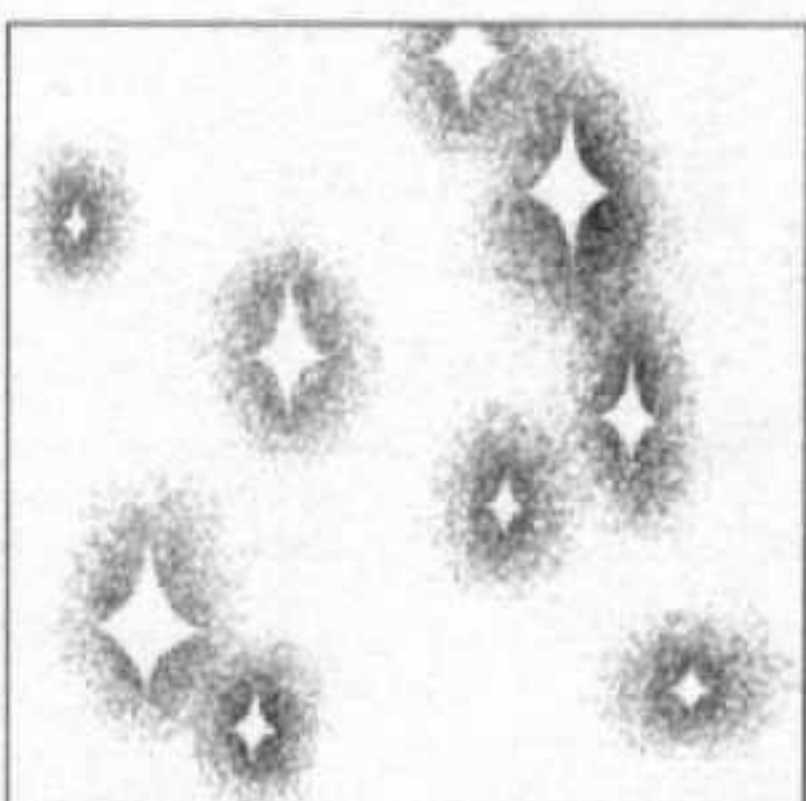
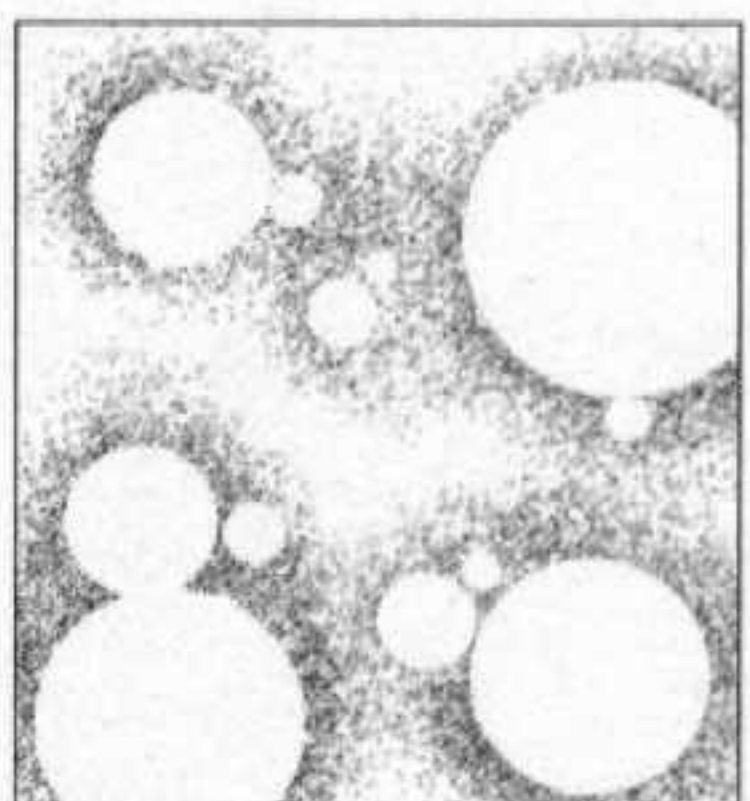
点、线、面是绘画的三大构成要素，我们把点、线、面巧妙地结合起来并用于漫画中，可为漫画中平淡的黑白画面增添光彩。

1.1 点阵

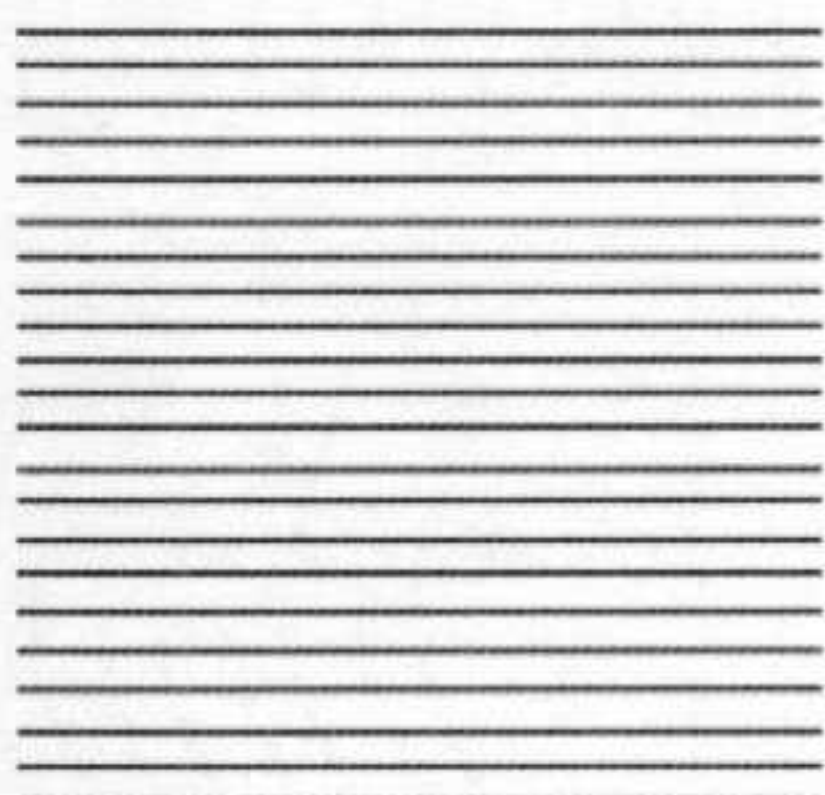
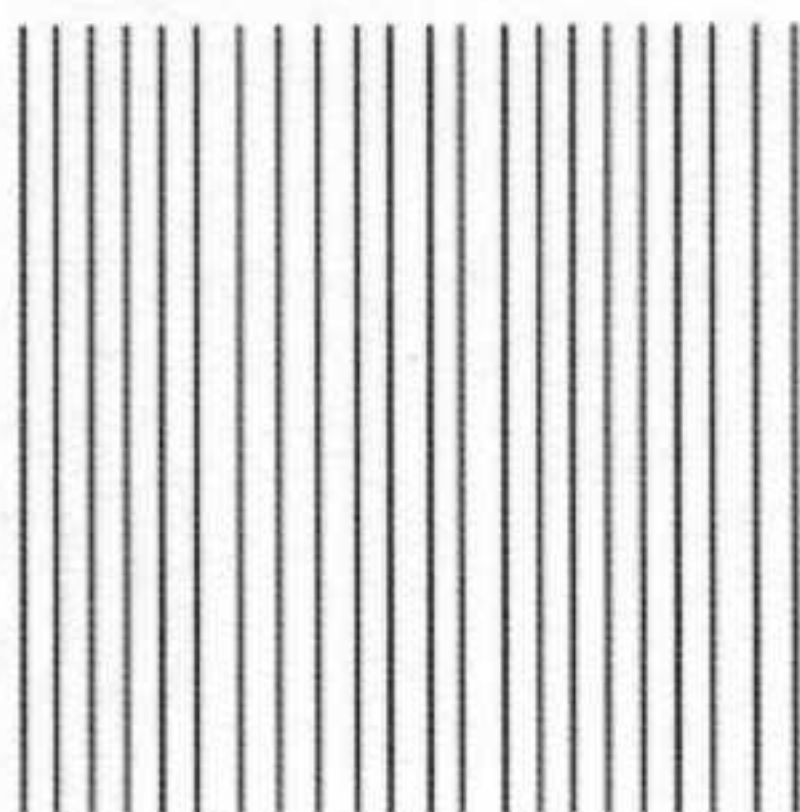
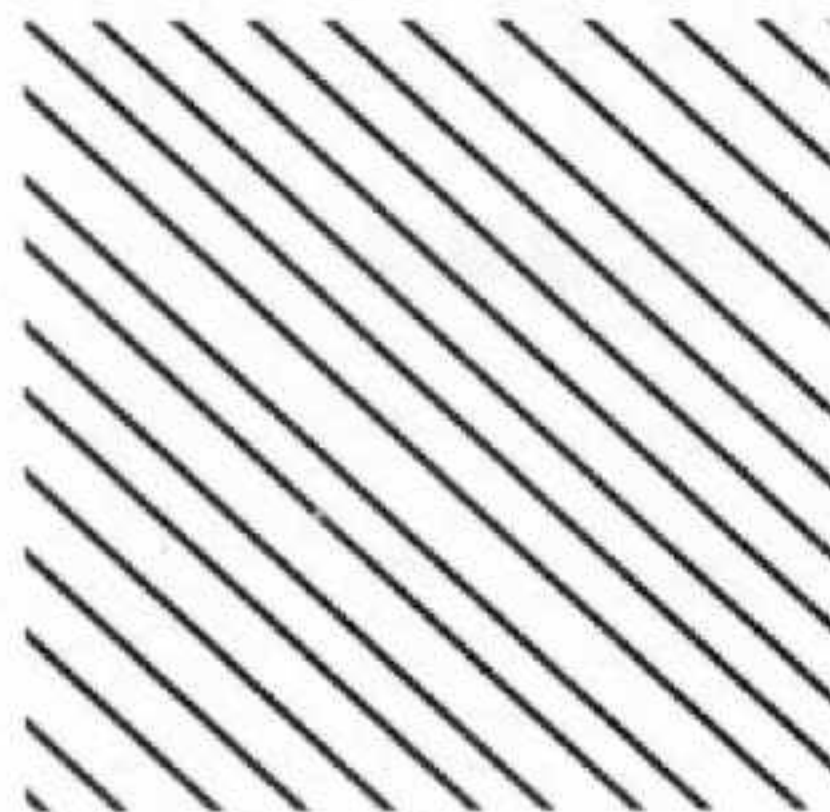
点阵是由许多单位点组成的图案，这些单位点可以是圆点、空心点，还可以是一些小图形等。

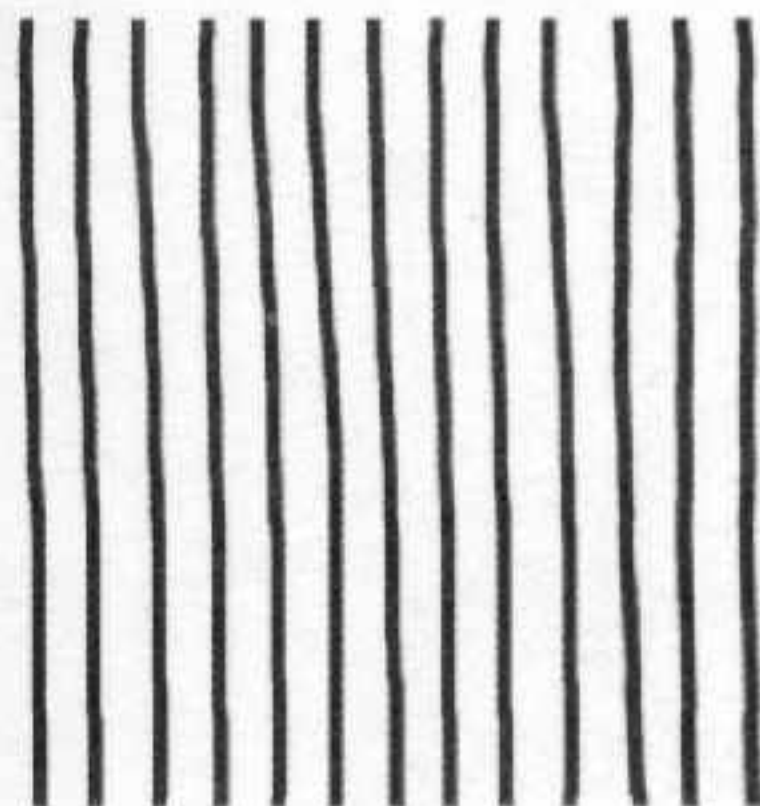
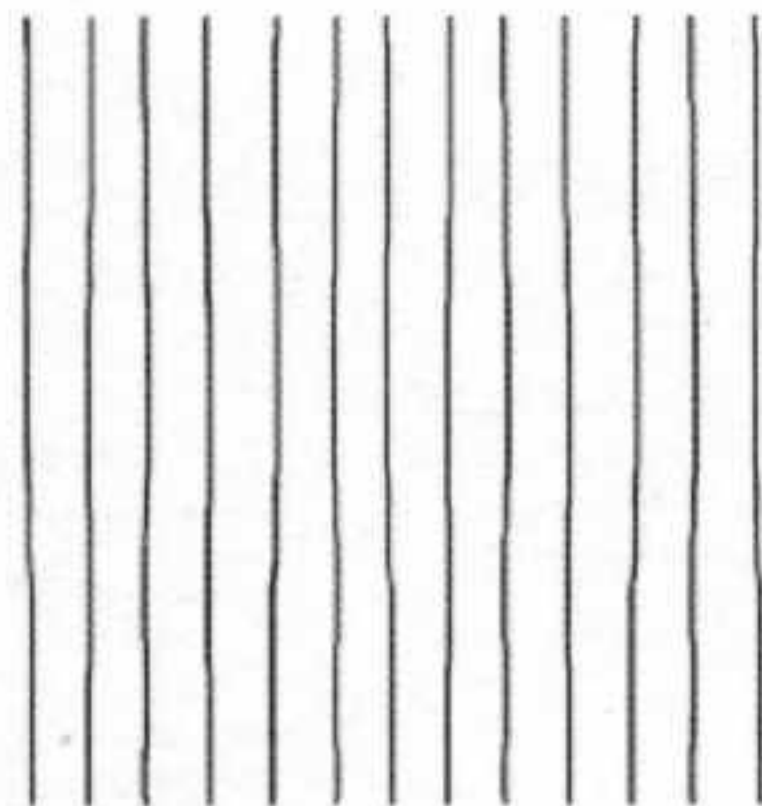
绘制正确的点阵

绘制失败的点阵例子

点的大小和间距差异较大。

点阵过密。

点阵过于松散，不成形状。

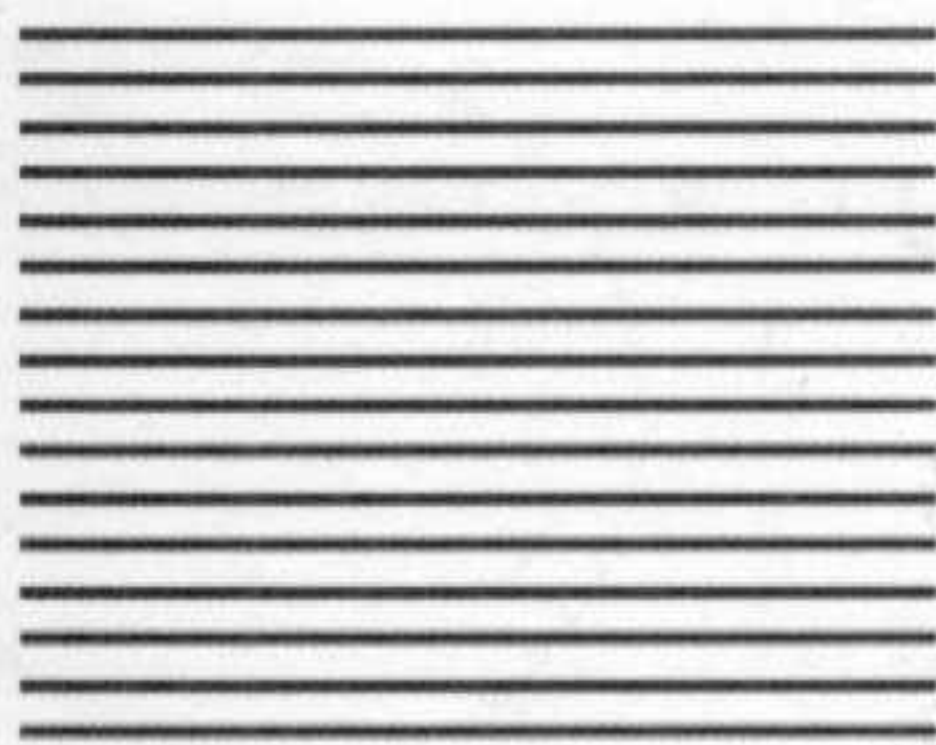
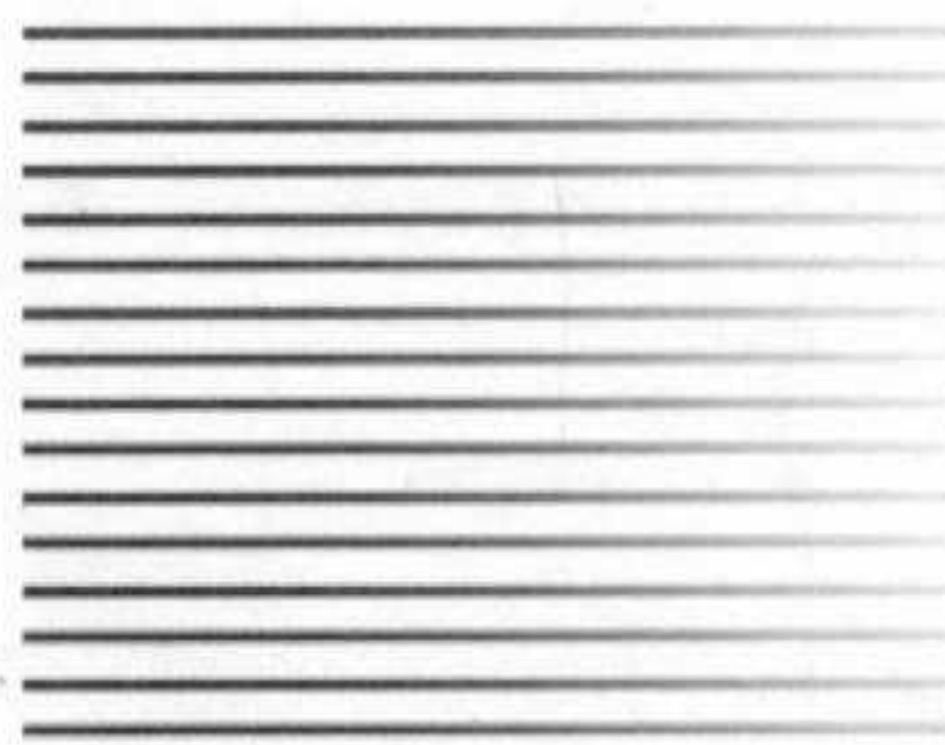
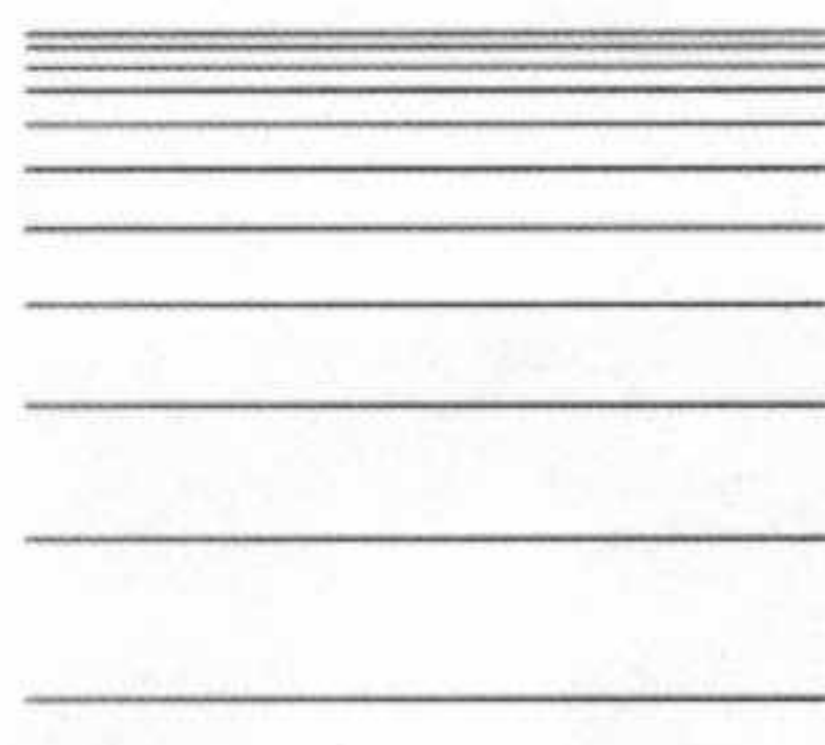
点阵的类型很多，并不单局限于规范均匀的点阵。通过把单位点有序地组合起来，能变换出如下所示的多种形式的点阵，但是一定要避免出现上面列出的错误。

1.2 线条

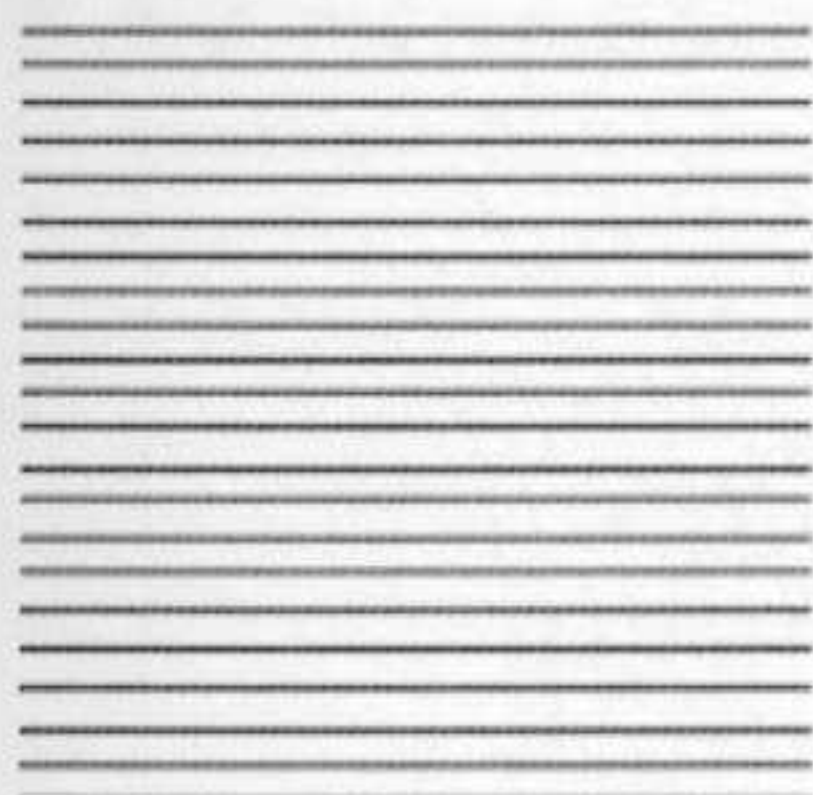
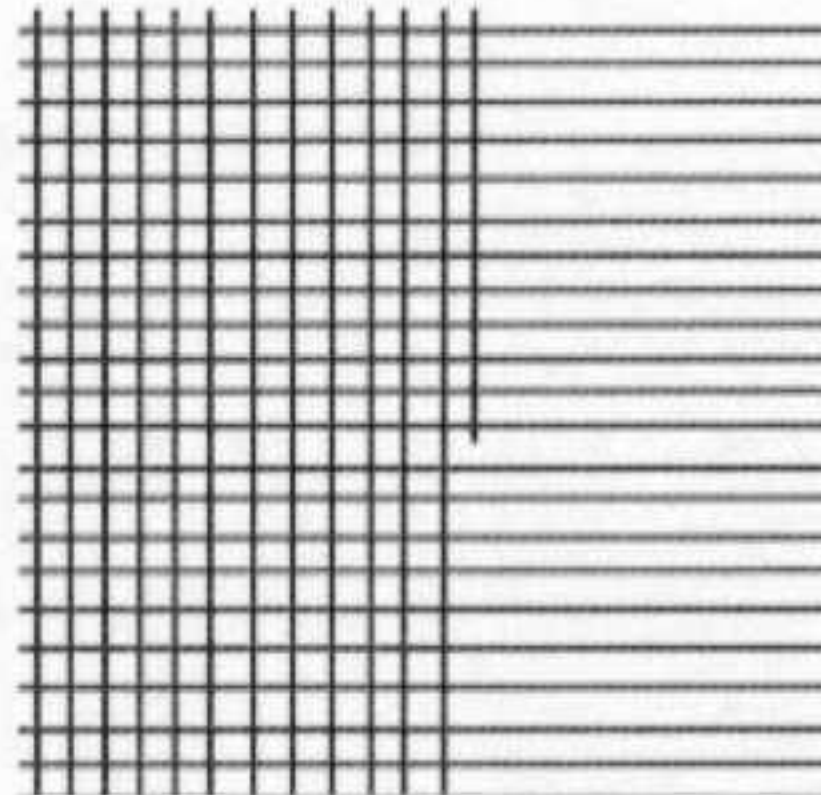
线条主要分为直线和曲线。在徒手绘制直线的时候不用画得笔直，最重要的是保持力度的统一和间距的均匀。当然，根据画面的需要，也会绘制不同力度和不同间距的直线，但那绝不是杂乱无章的，而是很有序的。

● 不同方向的直线

沿直尺横向绘制直线。

竖线

斜线

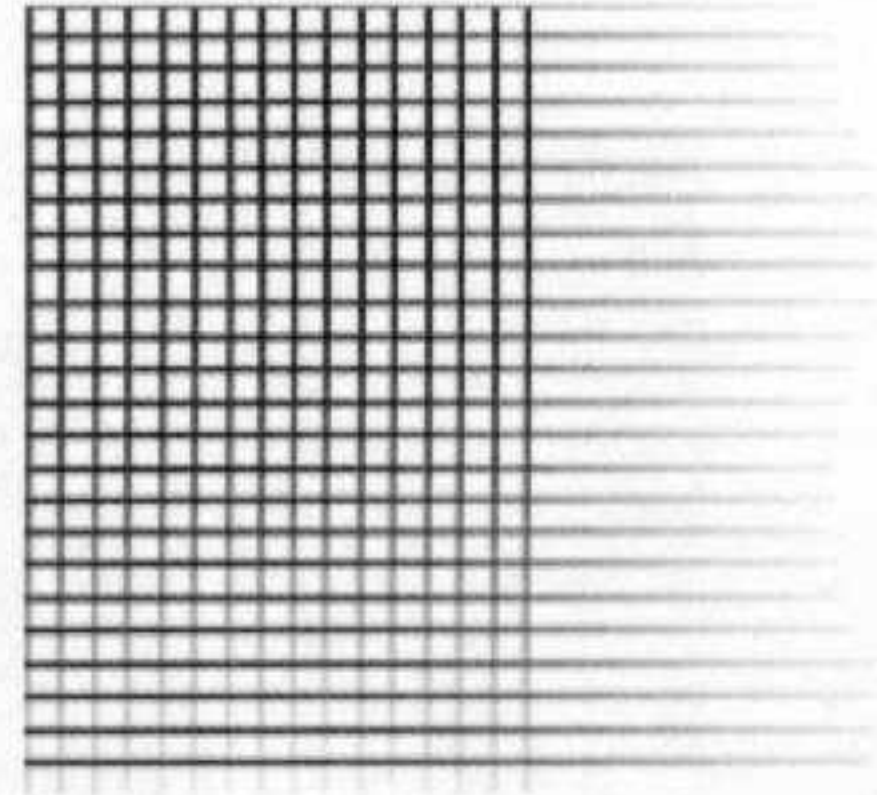
● 运用不同力度画出不同粗细的直线

重

中

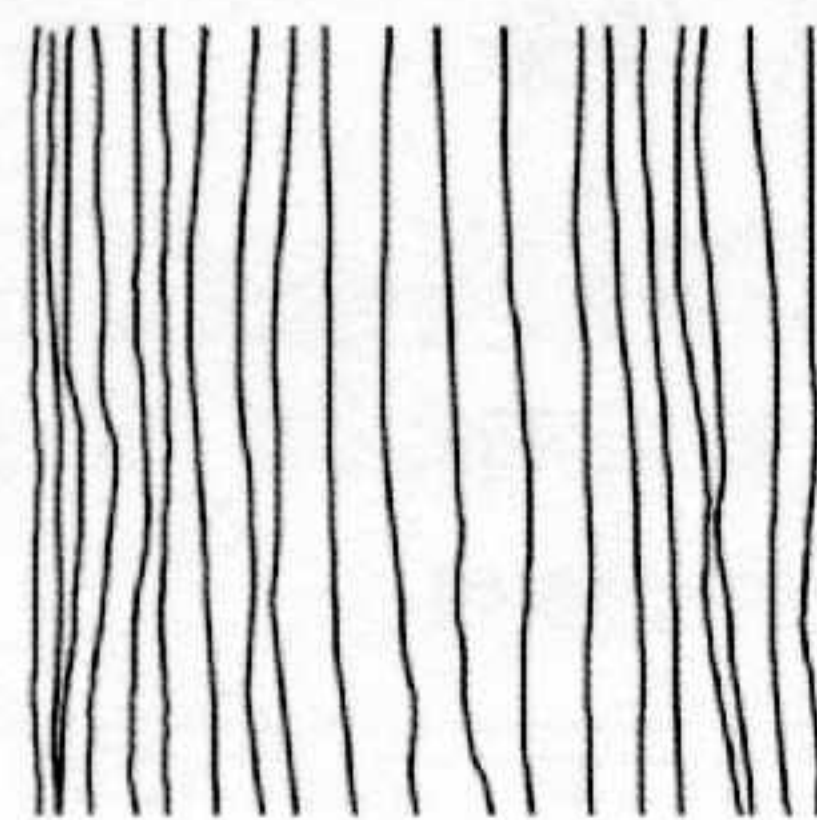
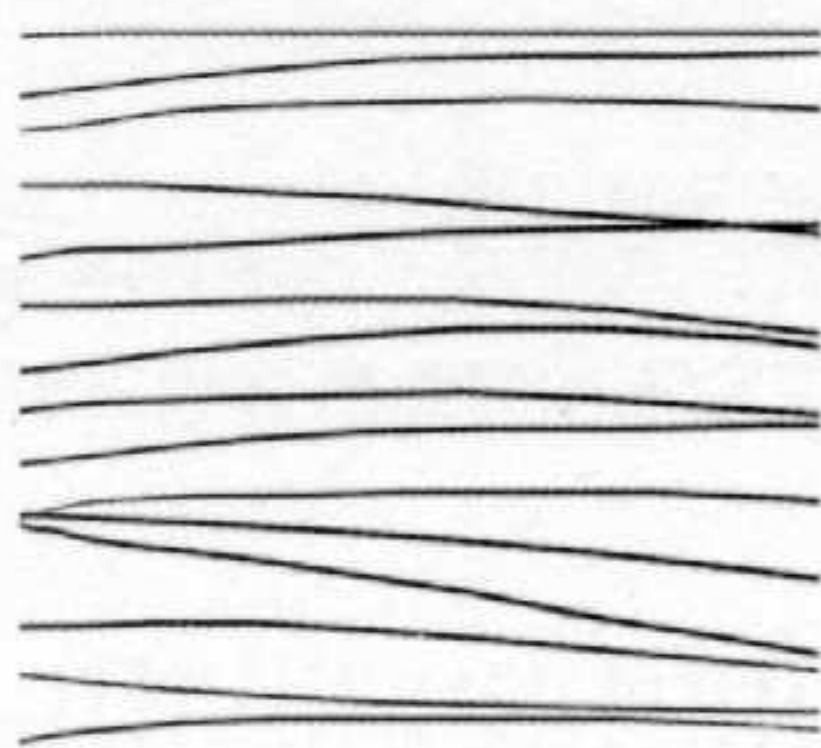
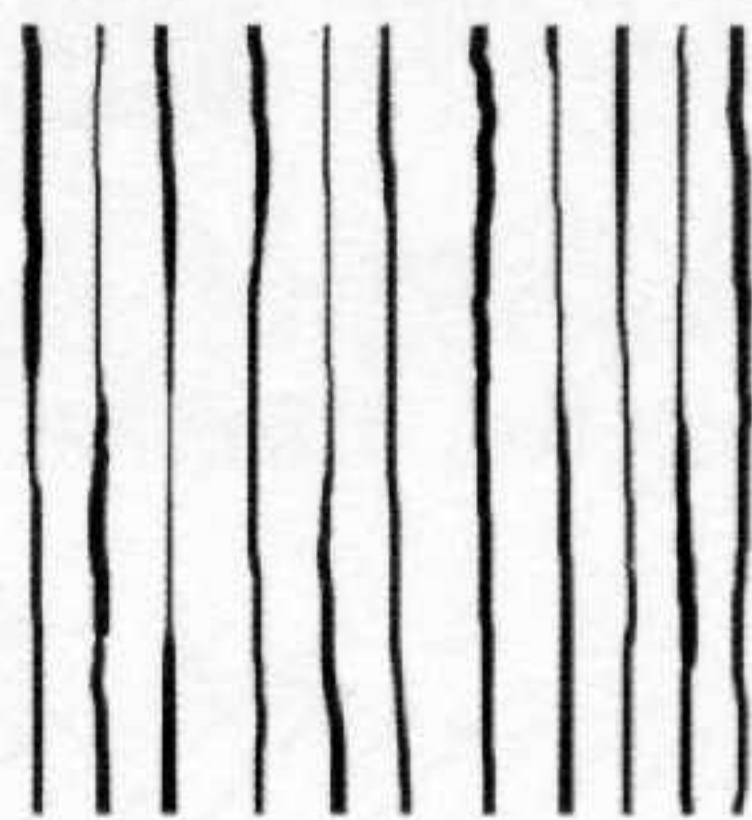
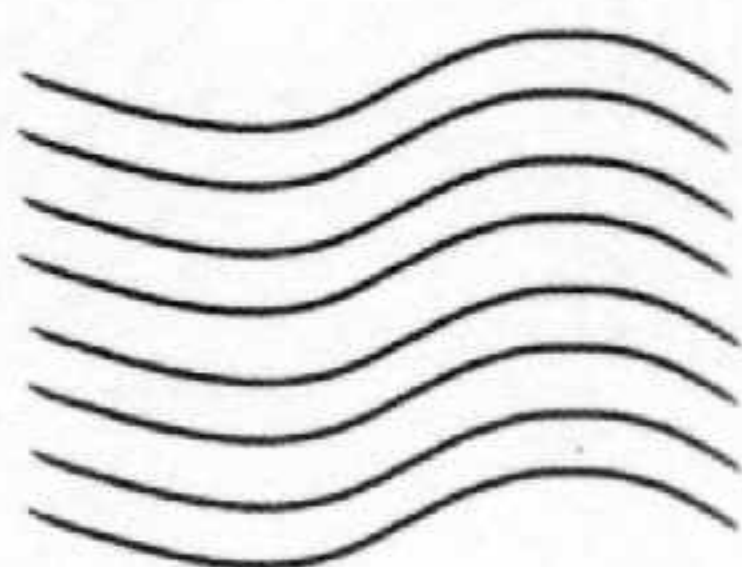
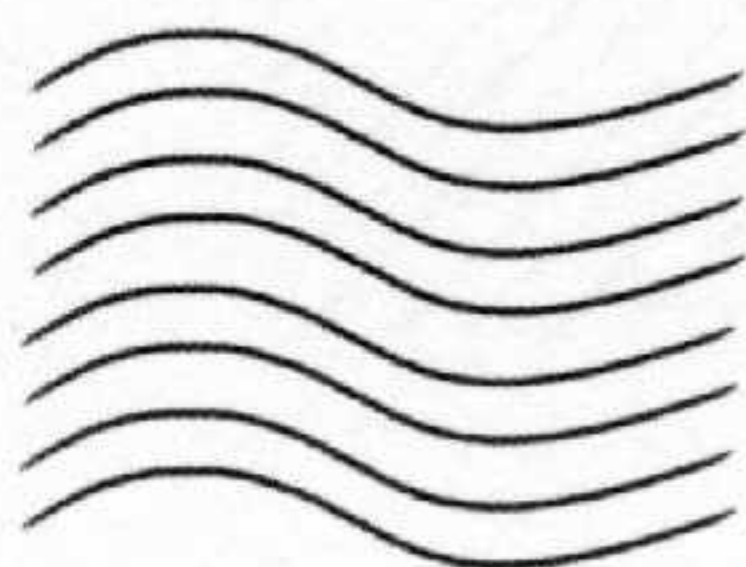
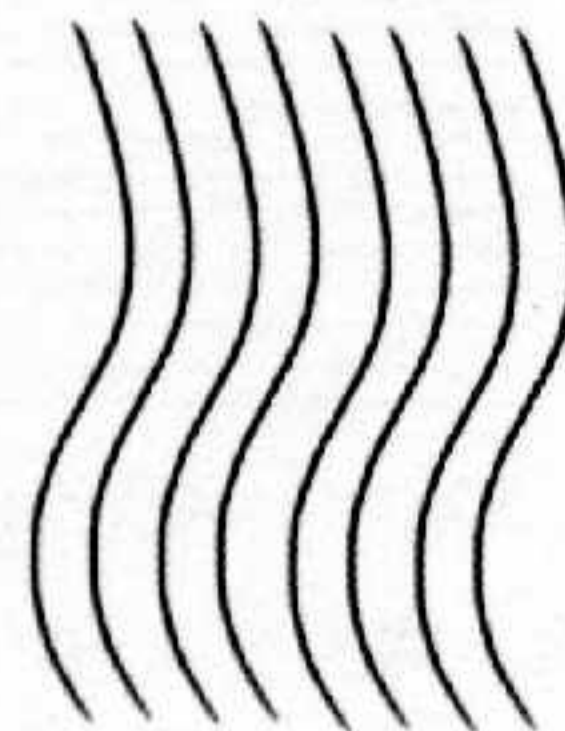
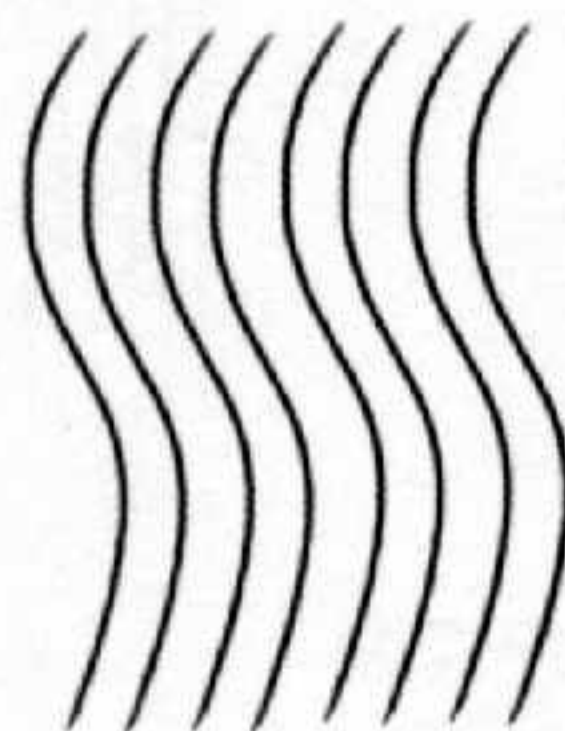
轻

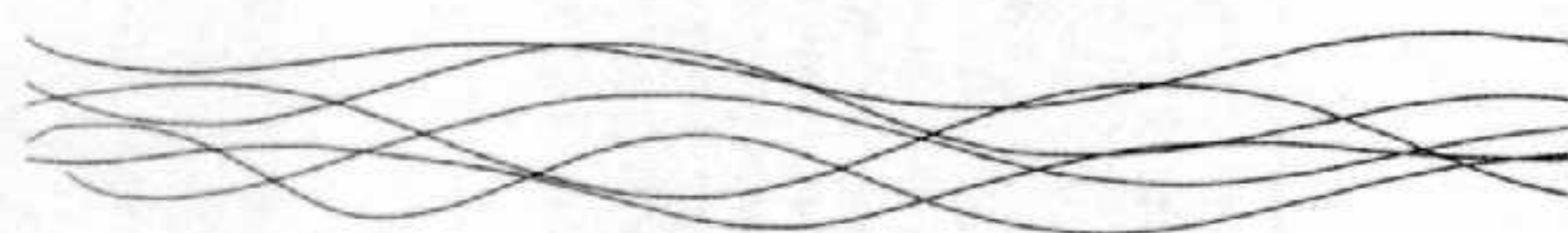
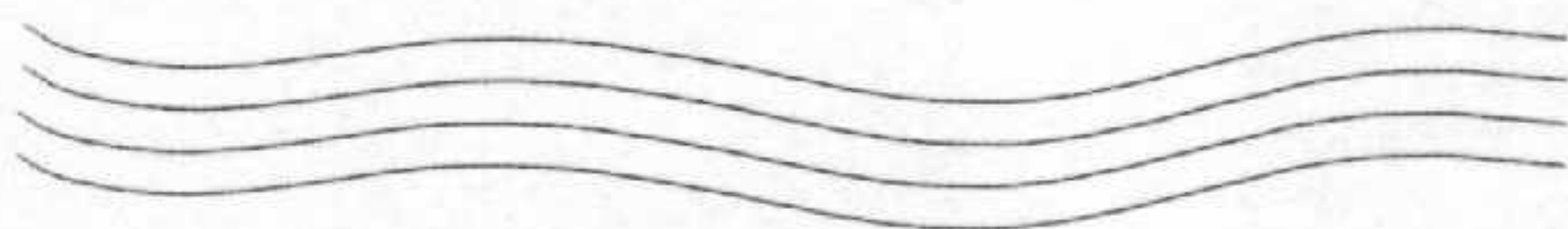
● 绘制不同效果的直线

宽度均匀的线条。

快速拉出的线条。

将宽度渐变运用到直线中。

● 十字交叉线的绘制步骤

① 画出间距相等的横线。

② 叠加间隔相等的竖线。

● 渐变十字交叉线的绘制步骤

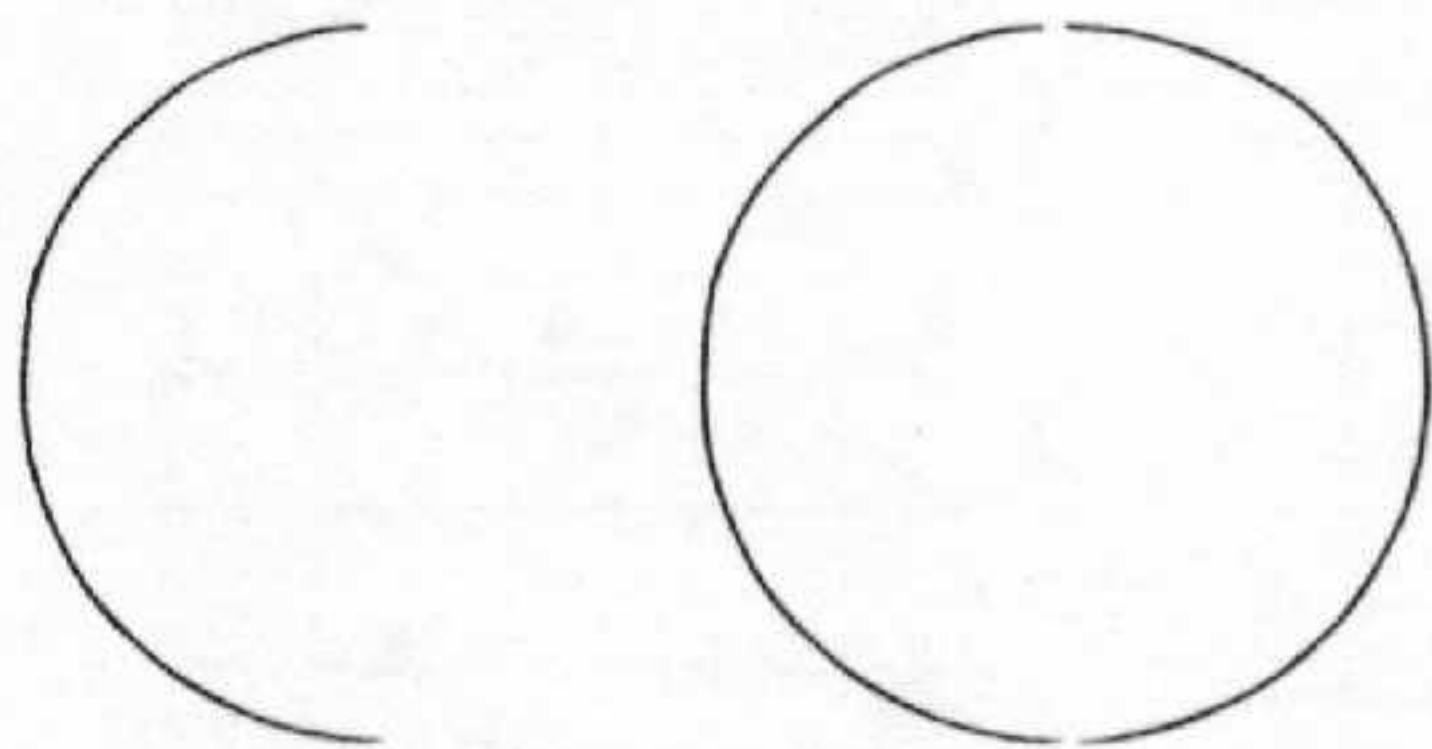
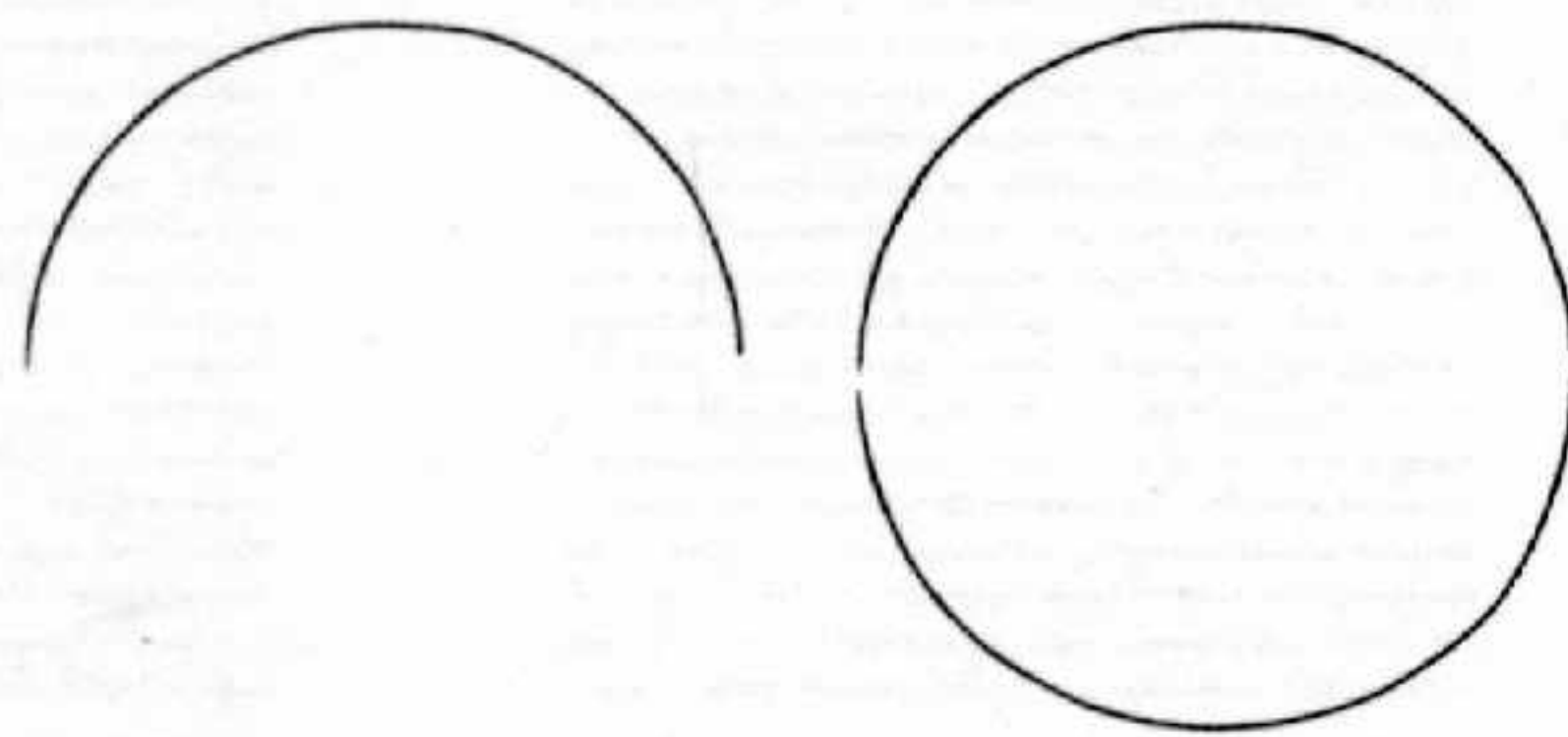
① 快速地拉出渐弱横线。

② 叠加快速拉出的渐弱竖线。

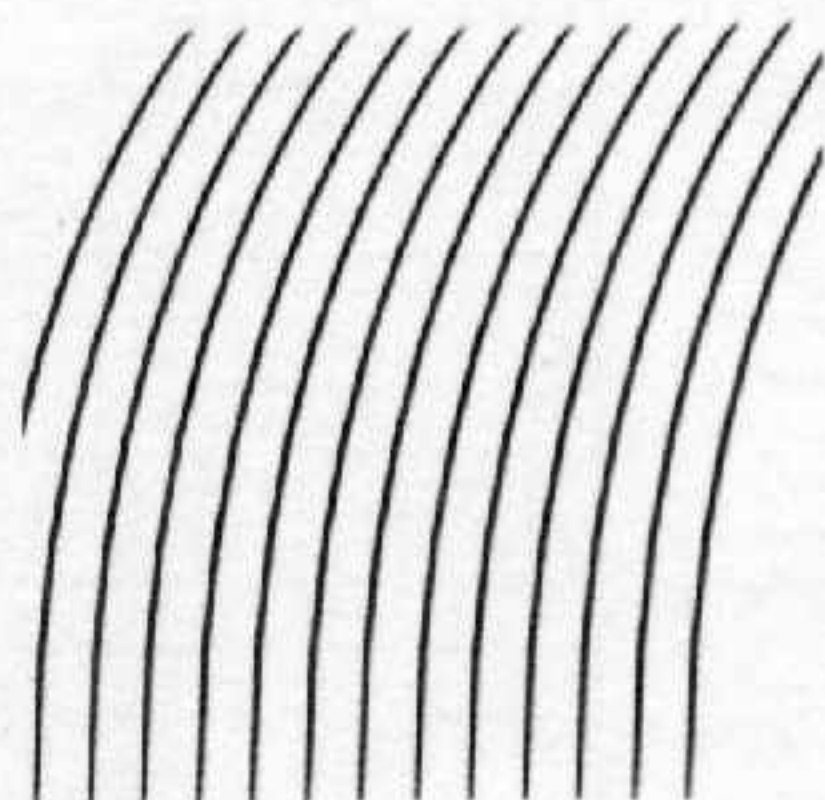
绘制失败的线条例子

不同方向的波浪线

横向

纵向

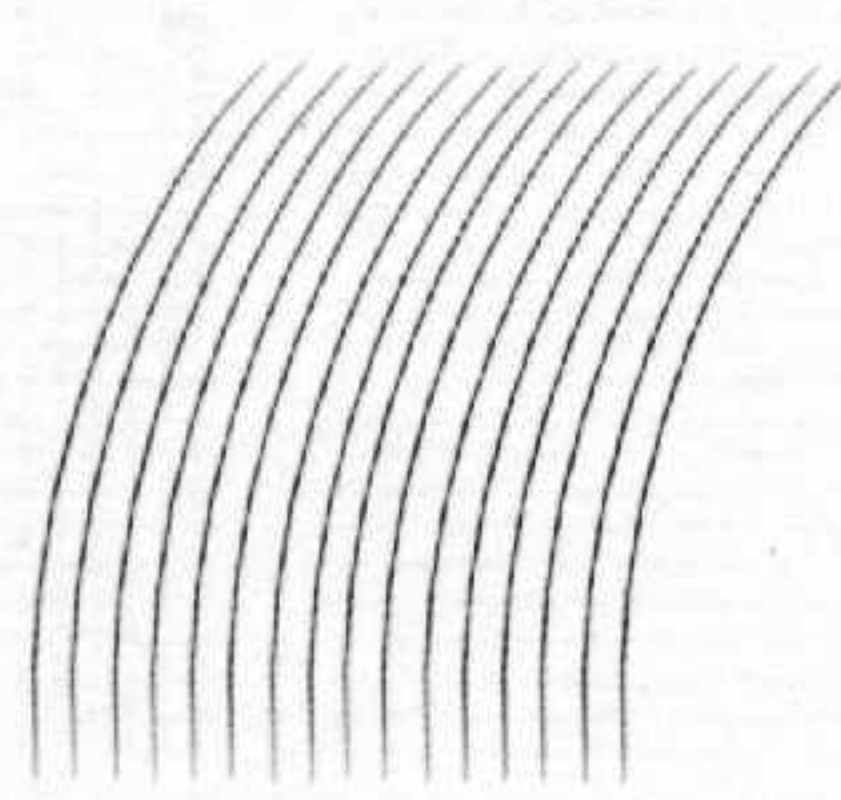
规则波浪线与不规则波浪线

间距均匀，弧度较小的波浪线。

弧度较小，随意排列的不规则波浪线。

以曲线画圆弧

曲线在漫画中也很重要，在绘制人物和道具的外轮廓时常会用到各种不同的曲线。

左右弧线画圆。

上下弧线画圆。

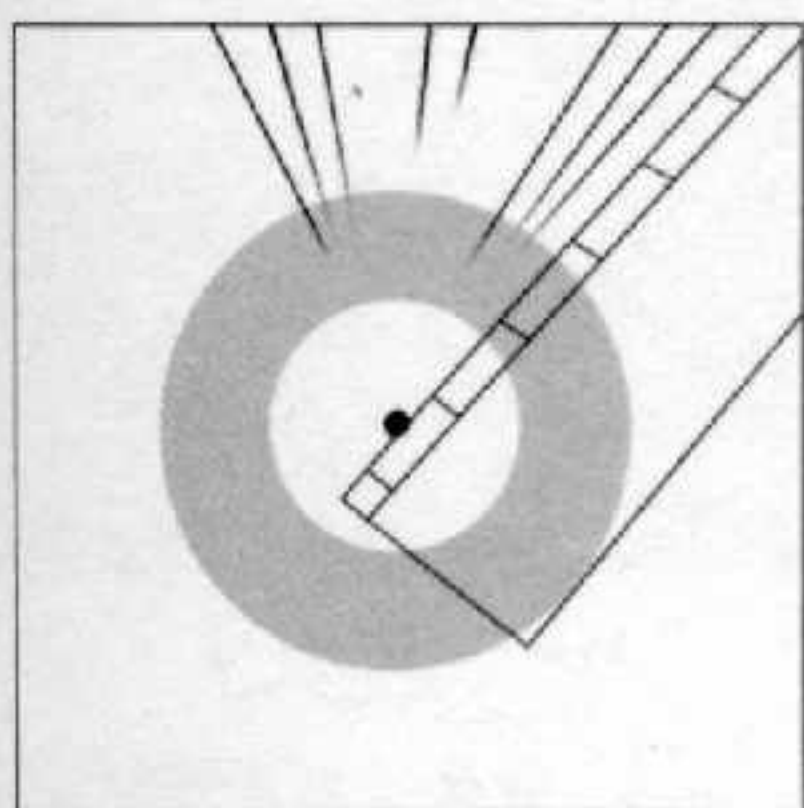
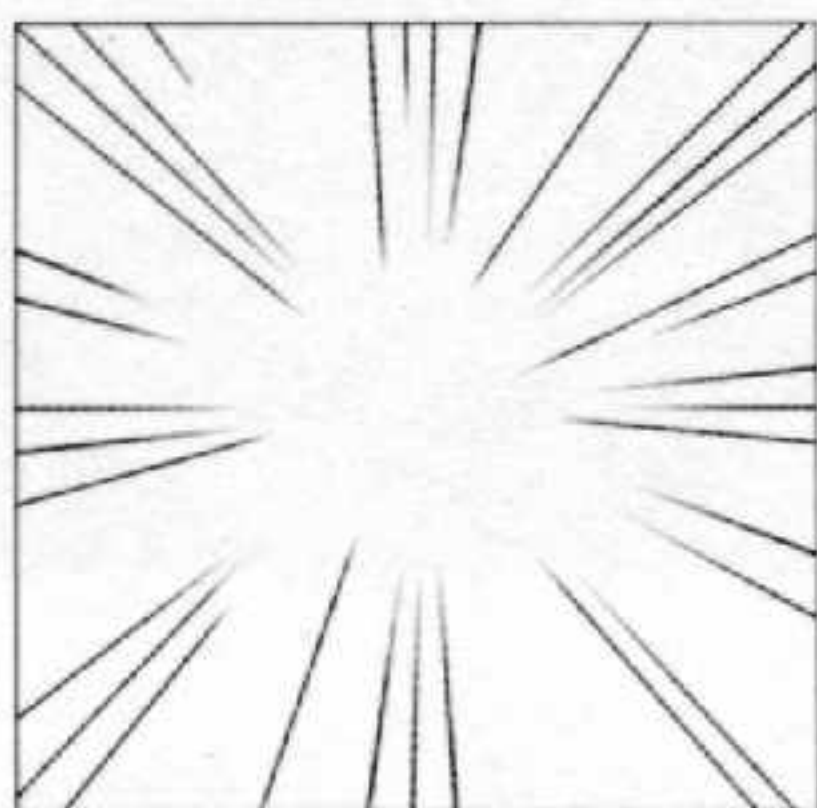
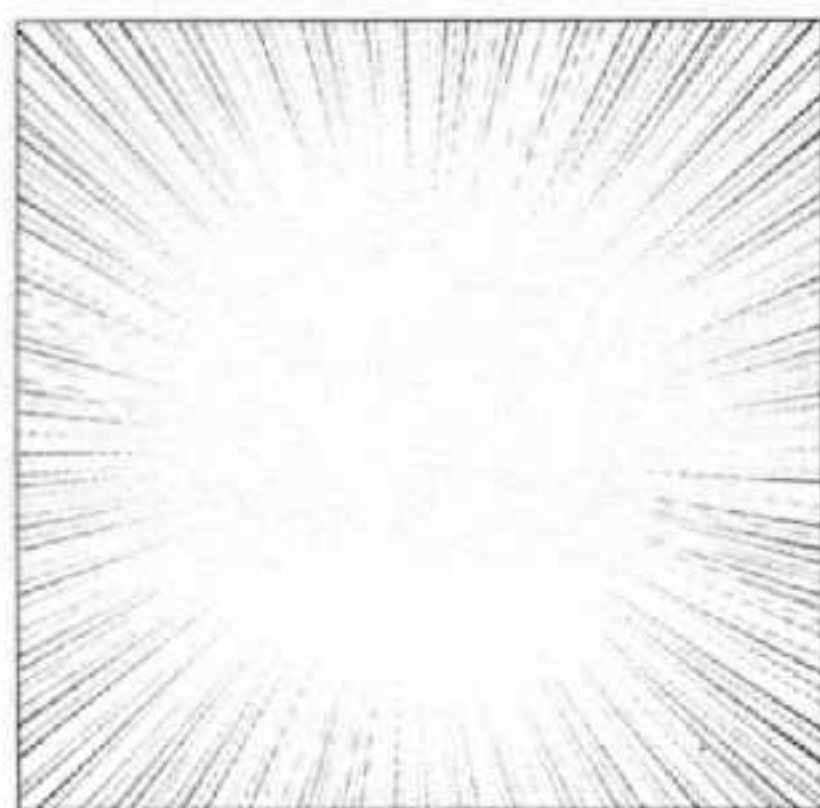
运用不同力度画出浓淡不同的曲线

重

中

轻

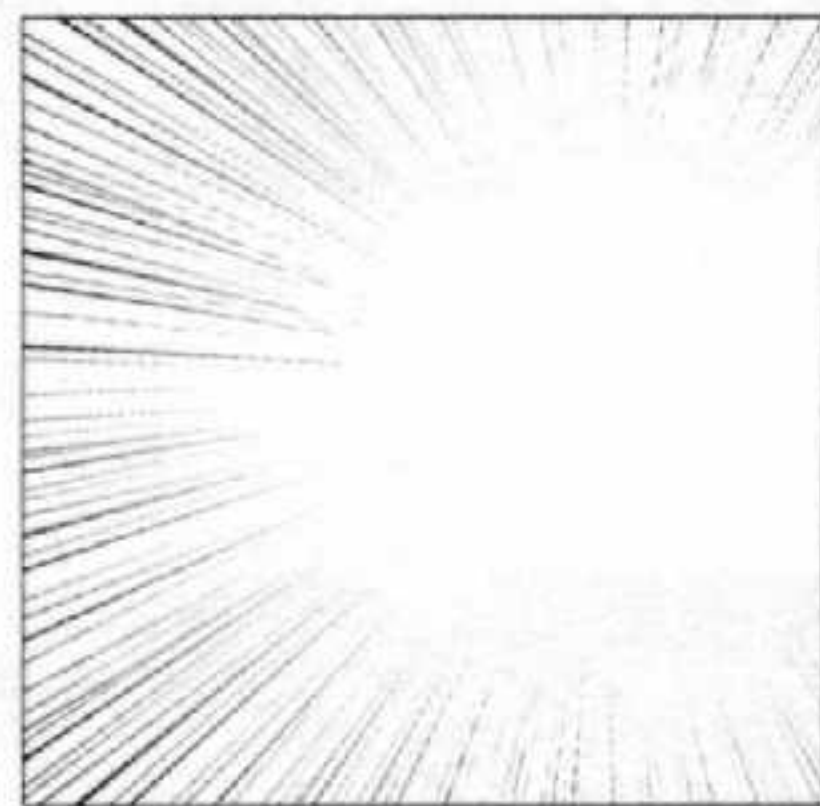
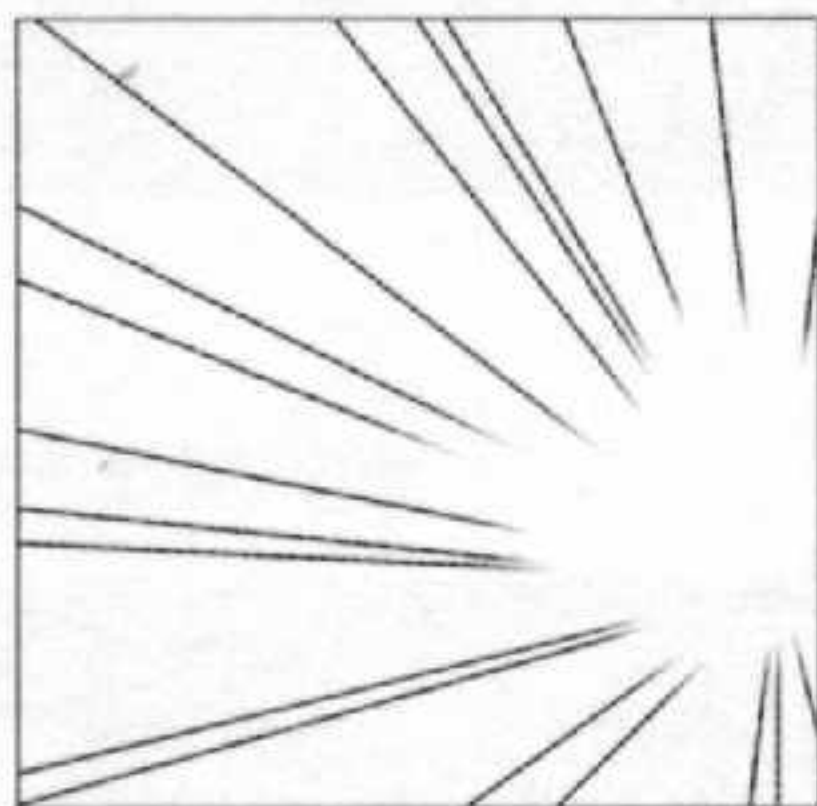
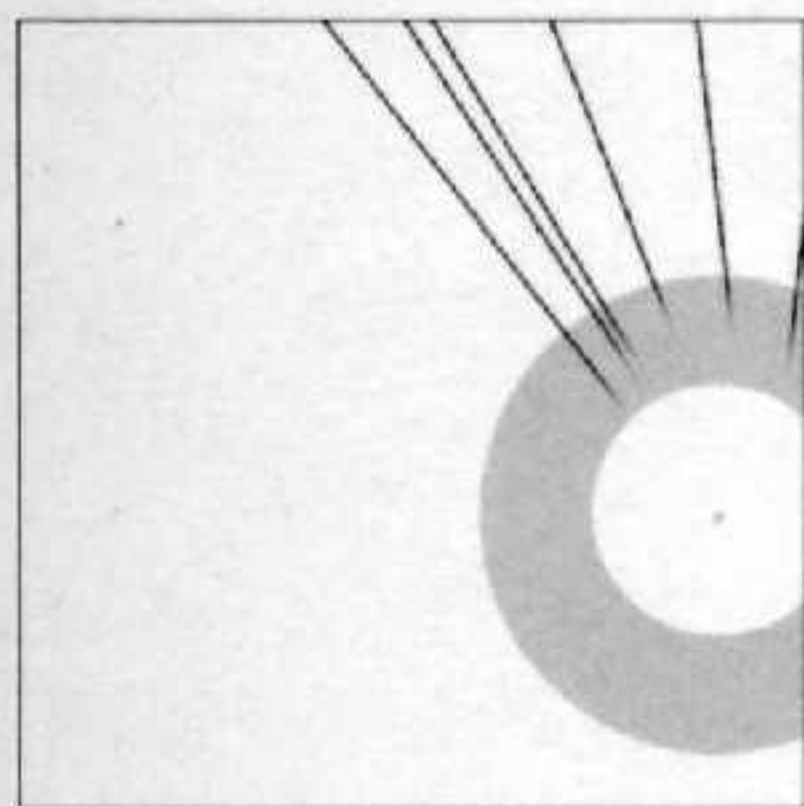
1.3 集中线

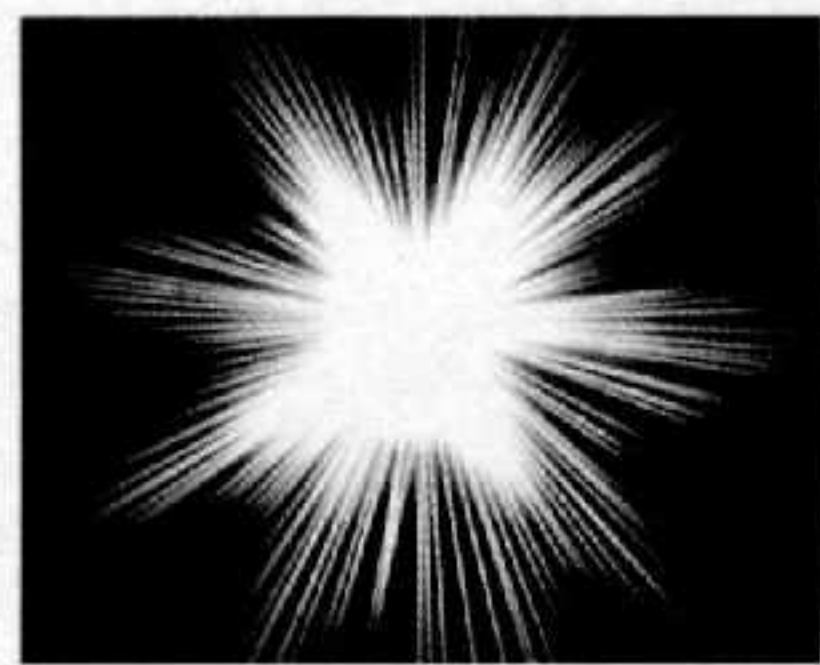
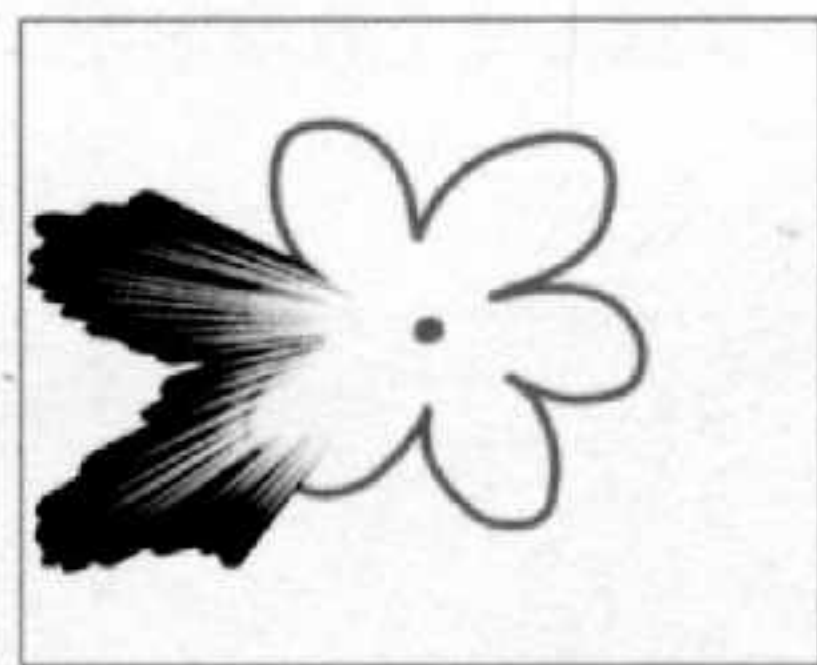
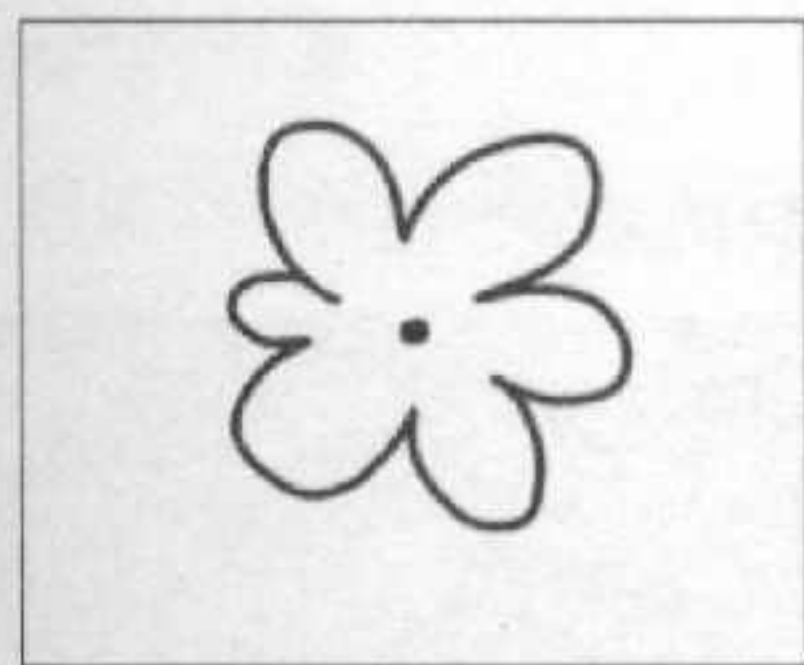
集中线把直线围绕中心点呈放射状排列起来。常用来表现闪光、强光和爆炸等效果。

发散点在中间

这是最常见的情况，可将人们的视线引向画的中央。其绘制方法如下。

① 定好中心点后将直尺靠牢中心点绘制直线。

② 沿中心点一边旋转直尺，一边画线。

③ 根据需要可进行加密。

发散点在一旁

中心点不一定非要在画面中间，可以在旁边甚至是在画纸以外的地方。

强光效果

调整集中线的收笔位置，并加密排列线条，再将外围涂黑，就形成了强光效果。

把集中线运用到画面中

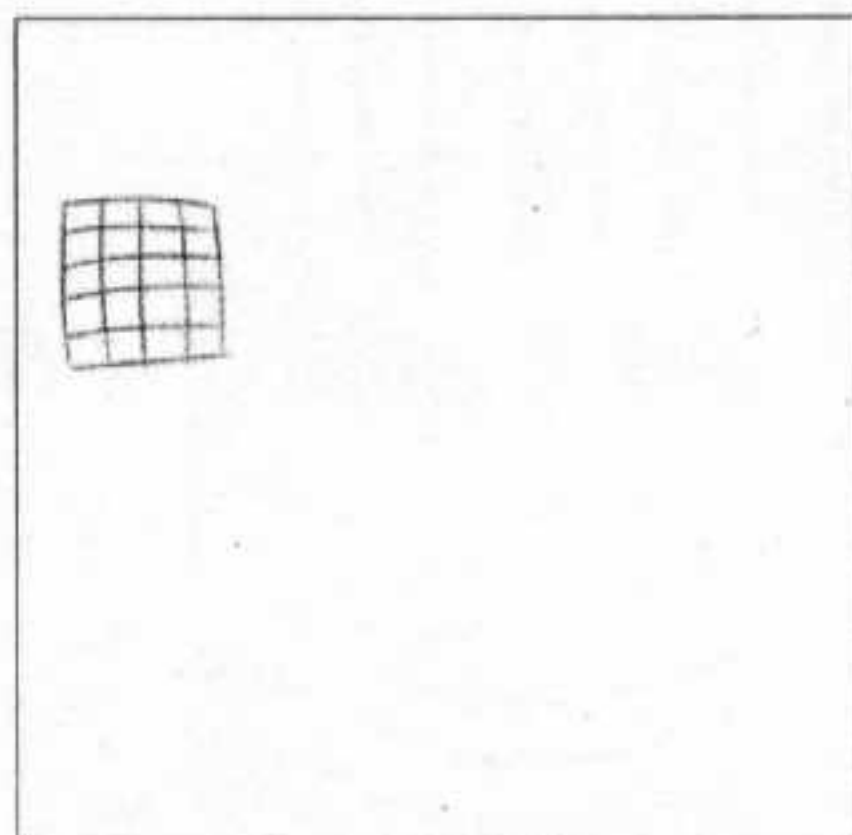
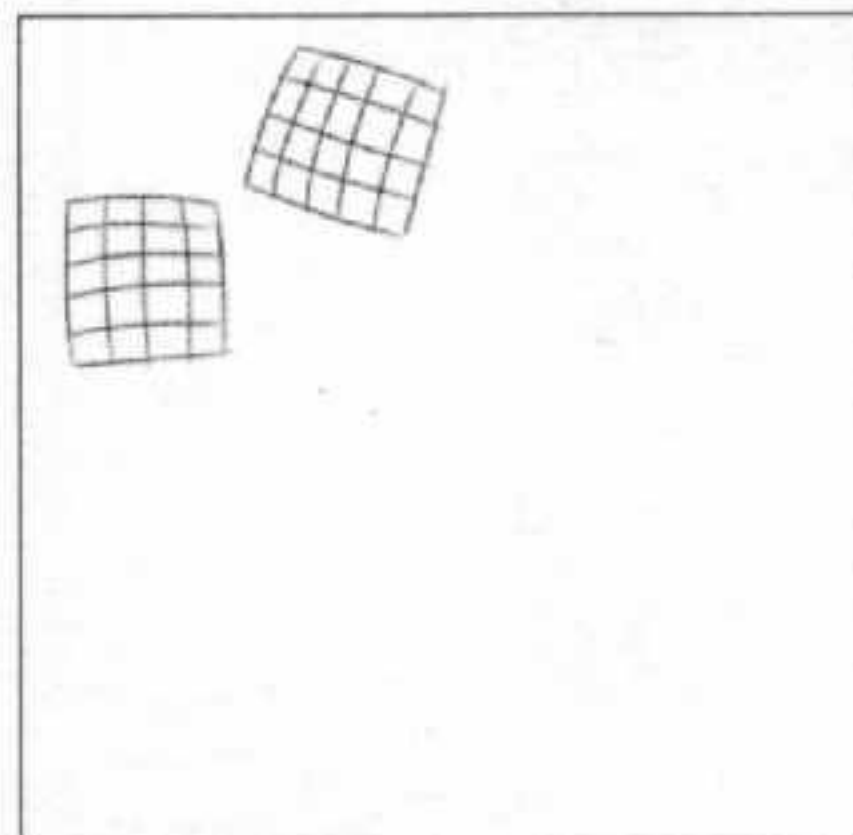
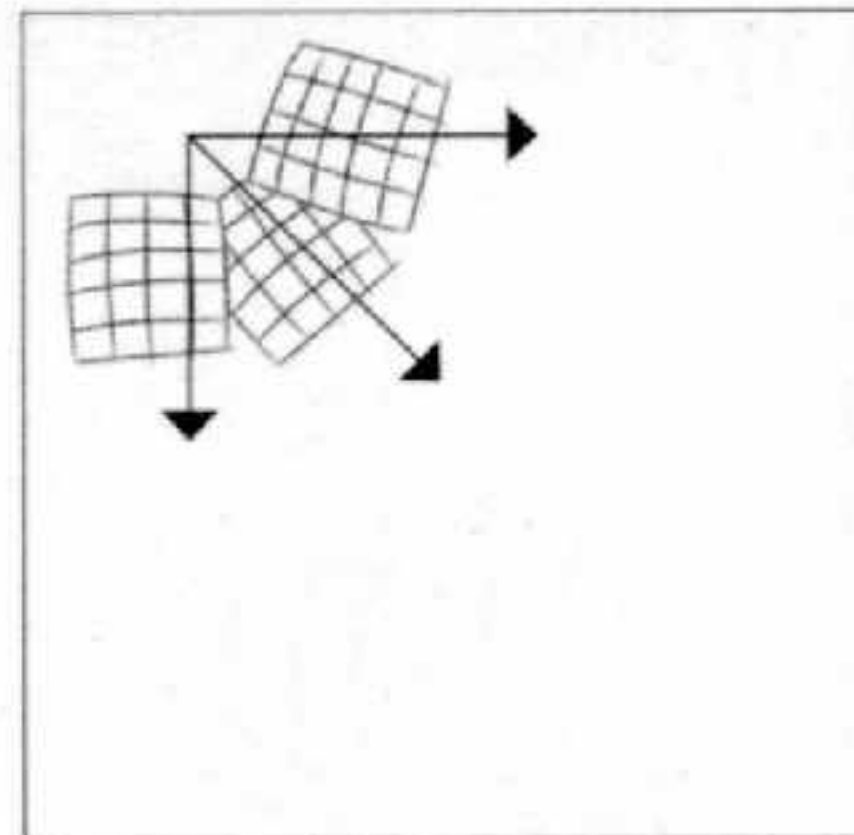
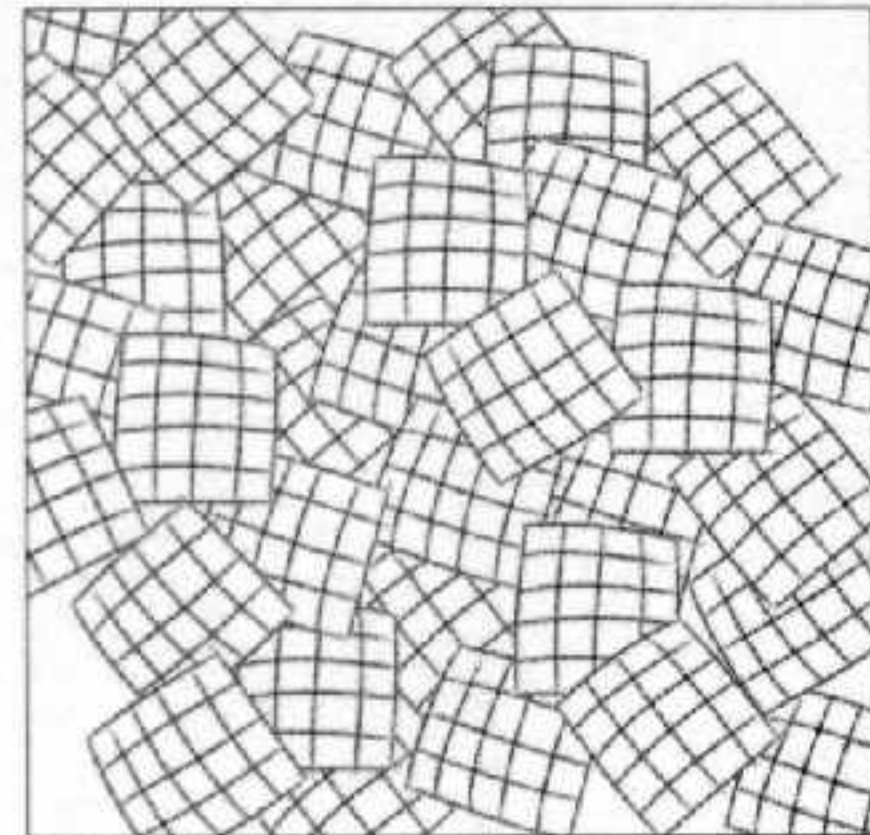
单纯的线稿表现。

添加速度线后的效果。

黑底的强光效果。

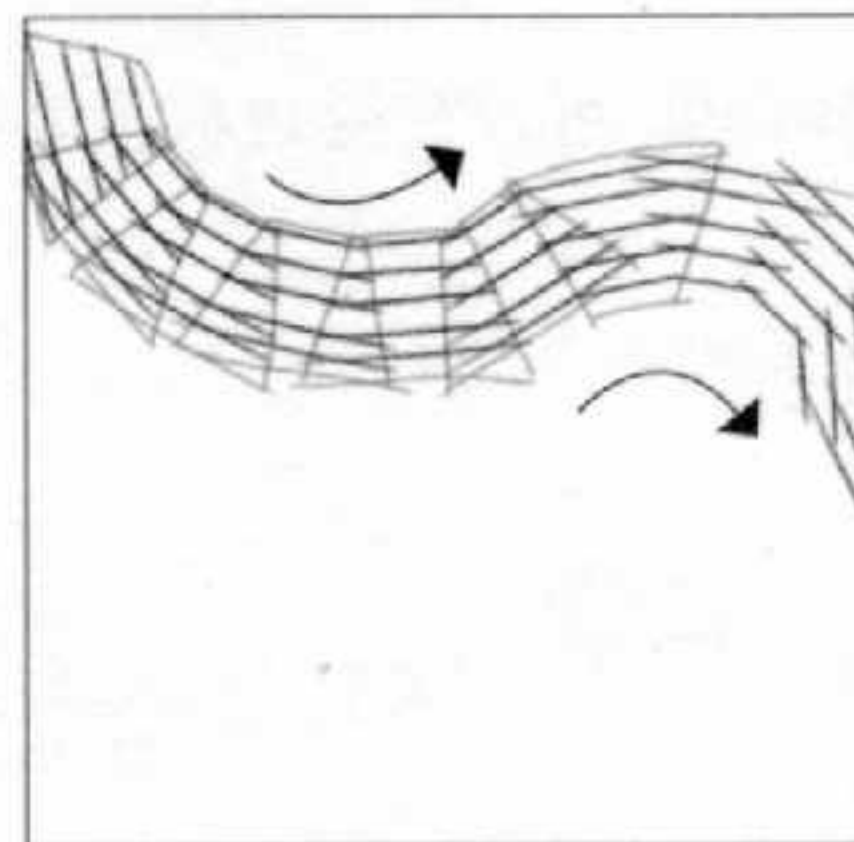
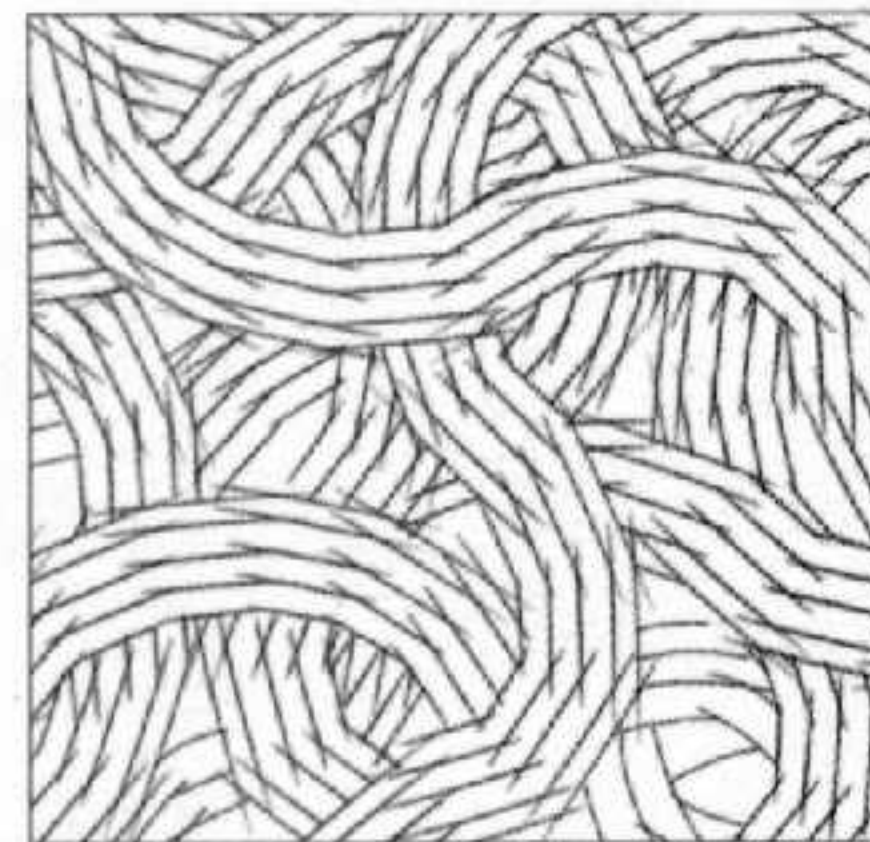
1.4 网纹

网纹在漫画中的用途非常广泛，它包括网格纹和波线纹等。下面我们就来学习怎样绘制这些网纹图案。

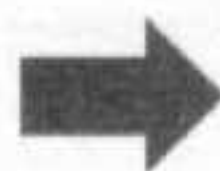
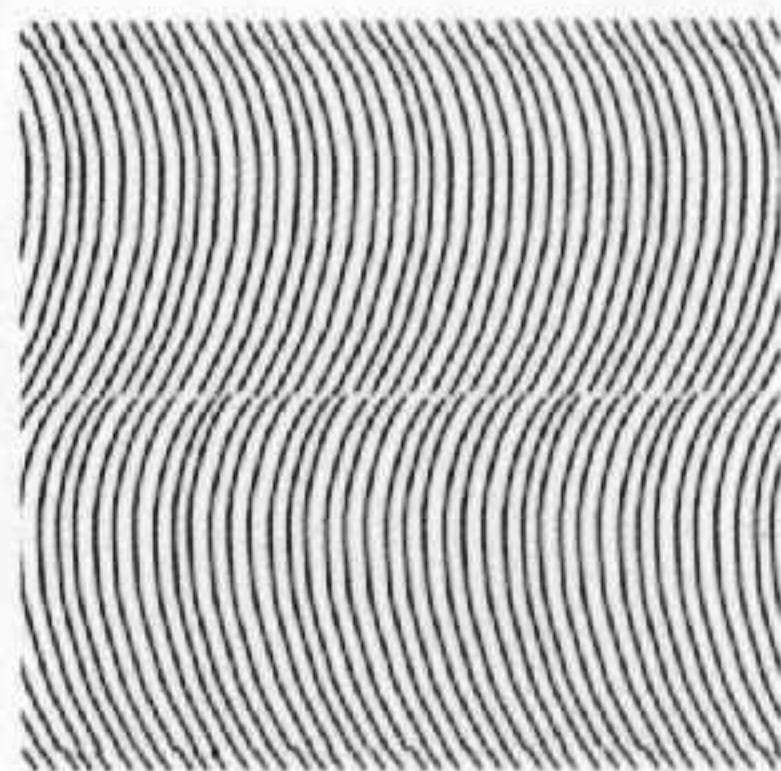
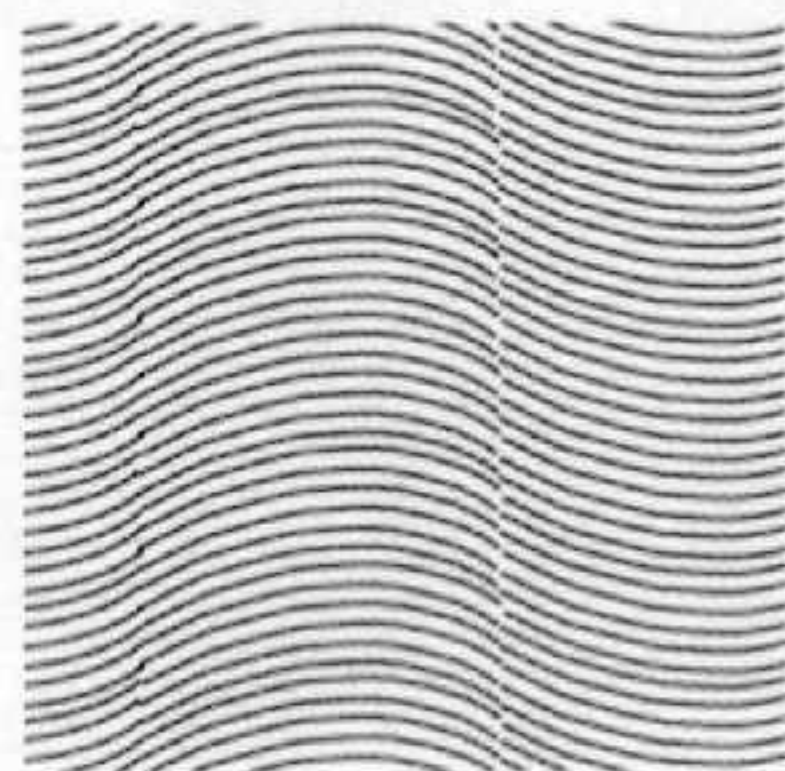
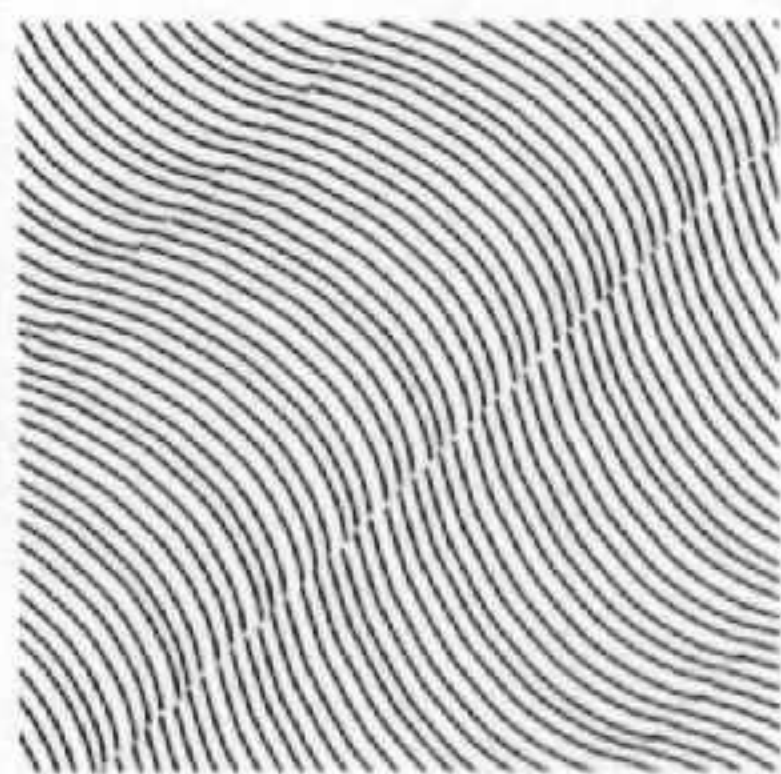
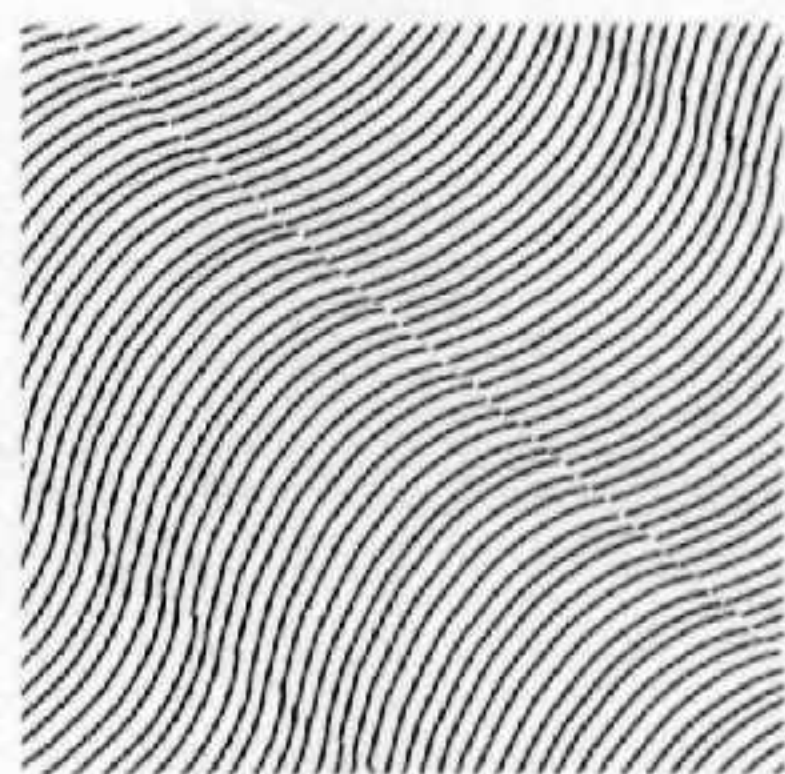
网格纹

① 先画出一小块方形的网纹图案。

② 旋转角度后再画出一小块方形的网纹图案。

③ 在中间添加一块网纹。

④ 继续重复添加网纹，完成绘制。

波线纹

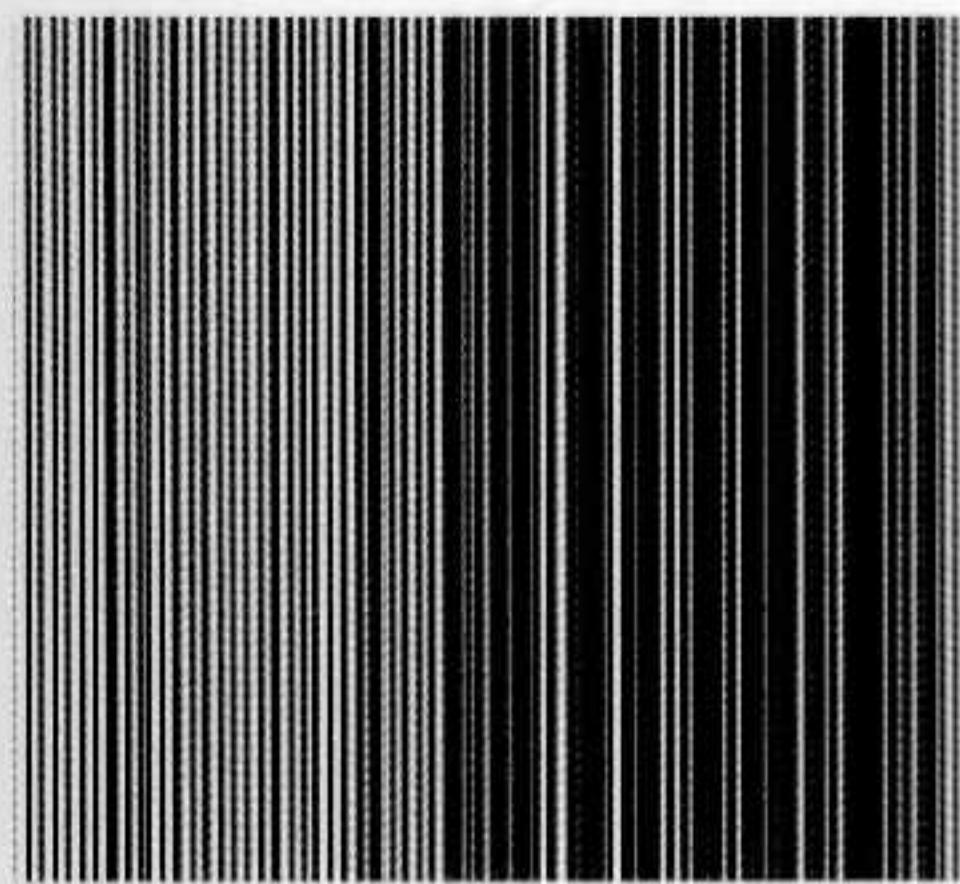
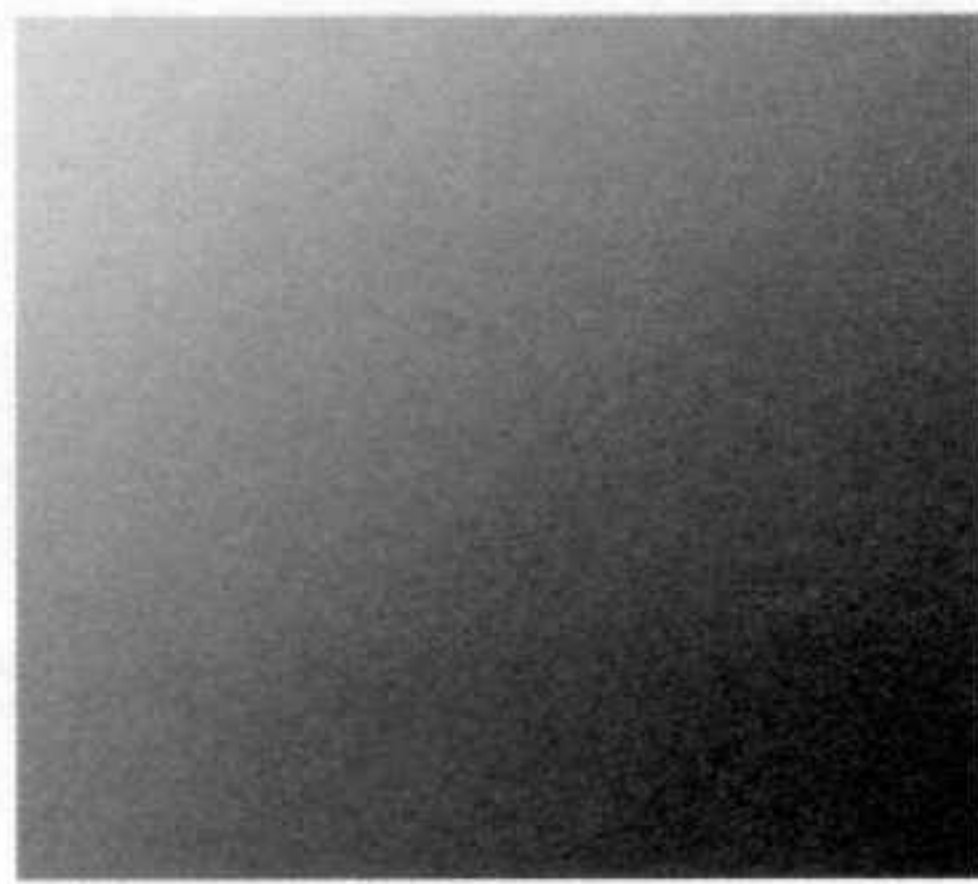
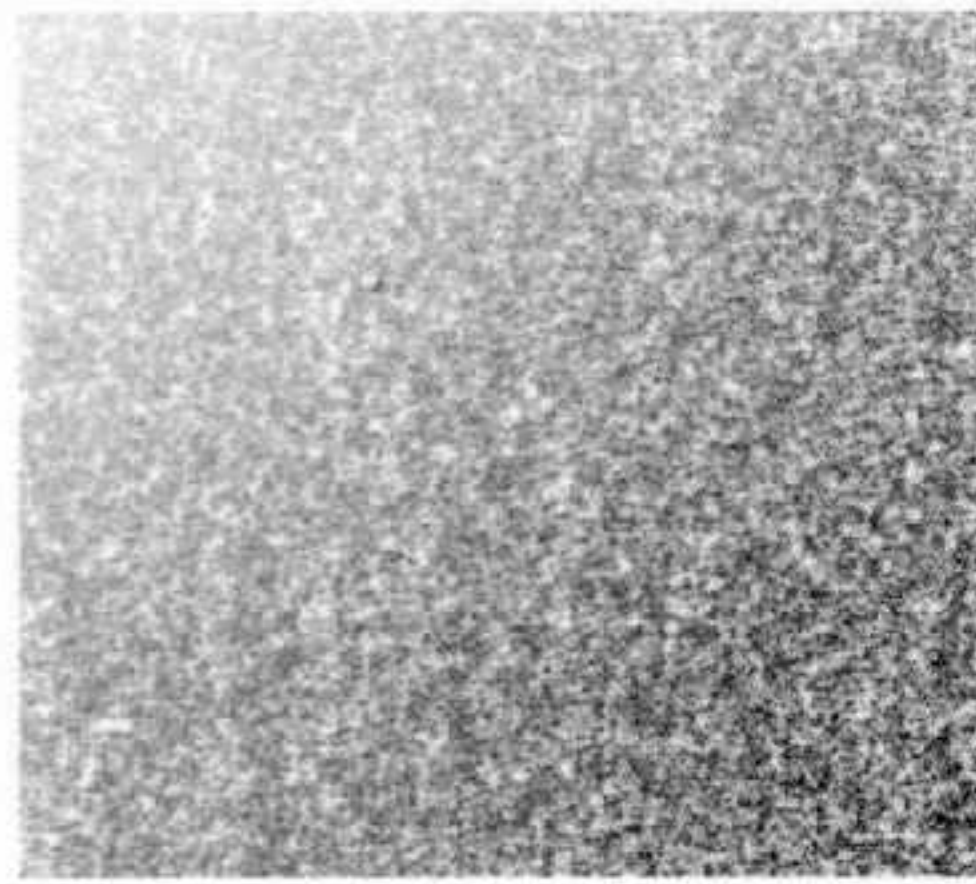
① 用横线画出一小块梯形的网纹图案。

② 稍微旋转角度后再画出一小块梯形的网纹图案，与前面重叠。

③ 继续绘制，到适当位置后再使用一个倒梯形来改变方向。

④ 继续重复添加网纹，完成绘制。

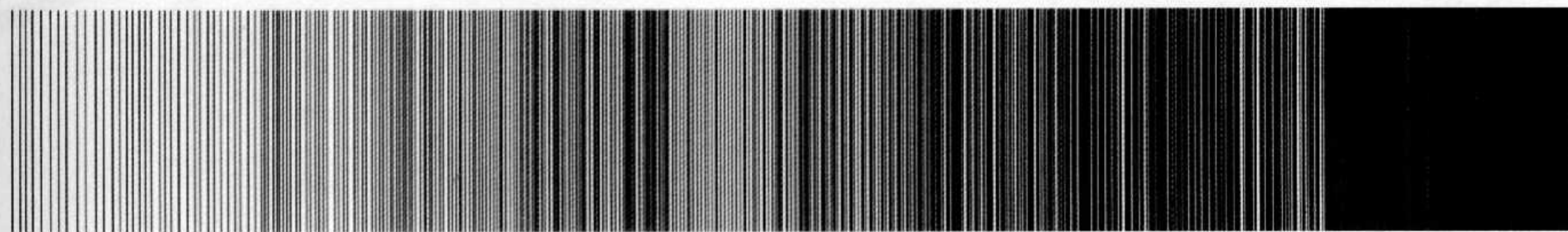
波浪形网纹

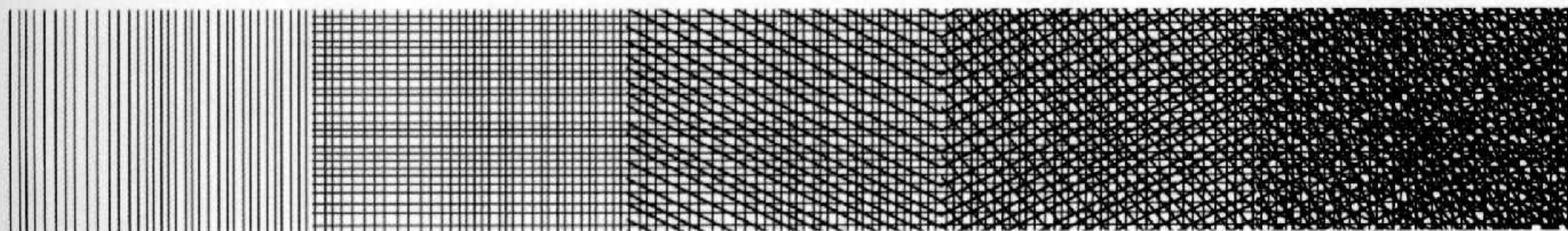
把四个角度不同的波浪线图案重叠在一起就形成了波浪形网纹。

波浪形网纹图案绘制完成

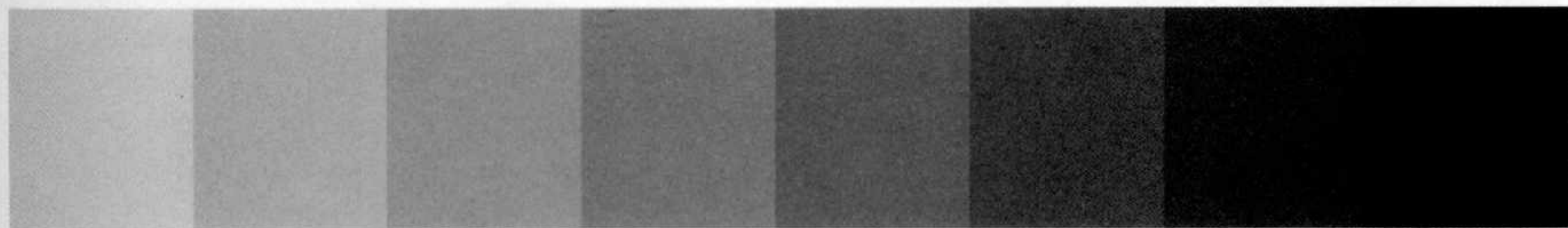
1.5 渐变

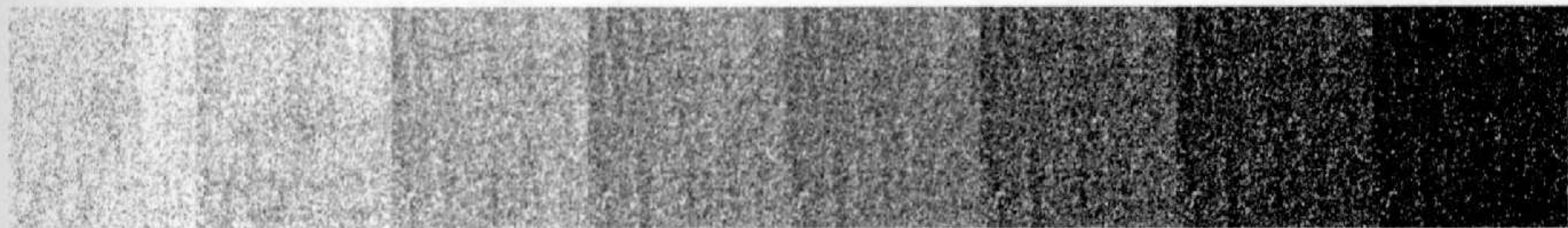
在漫画中也经常使用渐变效果来表现光影。这些渐变可能是由线条组成的，也可能是一个块面或点阵等。

直线　　块面　　点阵

竖线的渐变

竖线渐变是通过线的疏密、重叠来体现的。

交叉线的渐变

交叉线渐变是通过不同方向的线的叠加来体现的。

块面的渐变

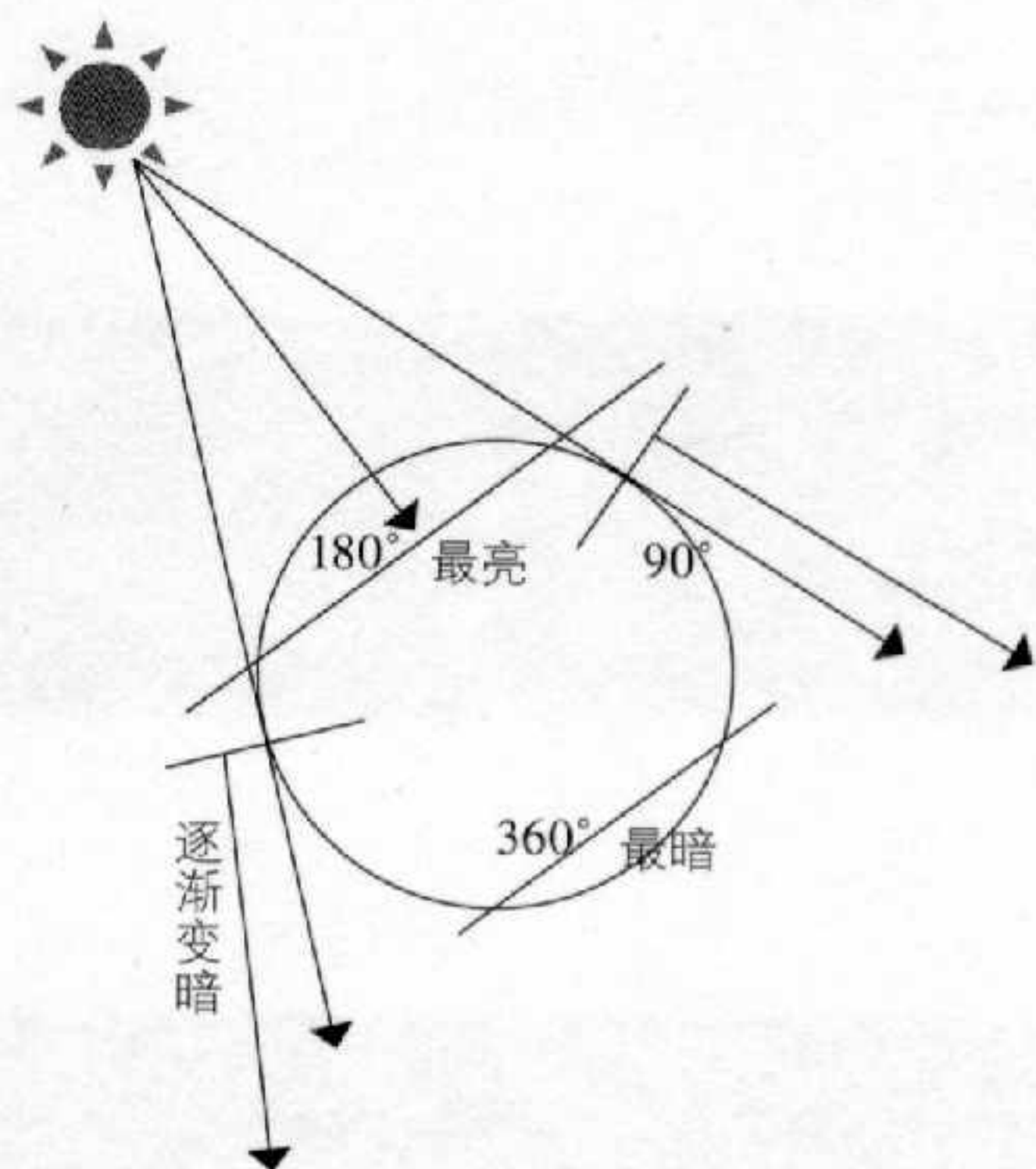
块面的渐变是通过明度的变化来体现的。

点阵的渐变

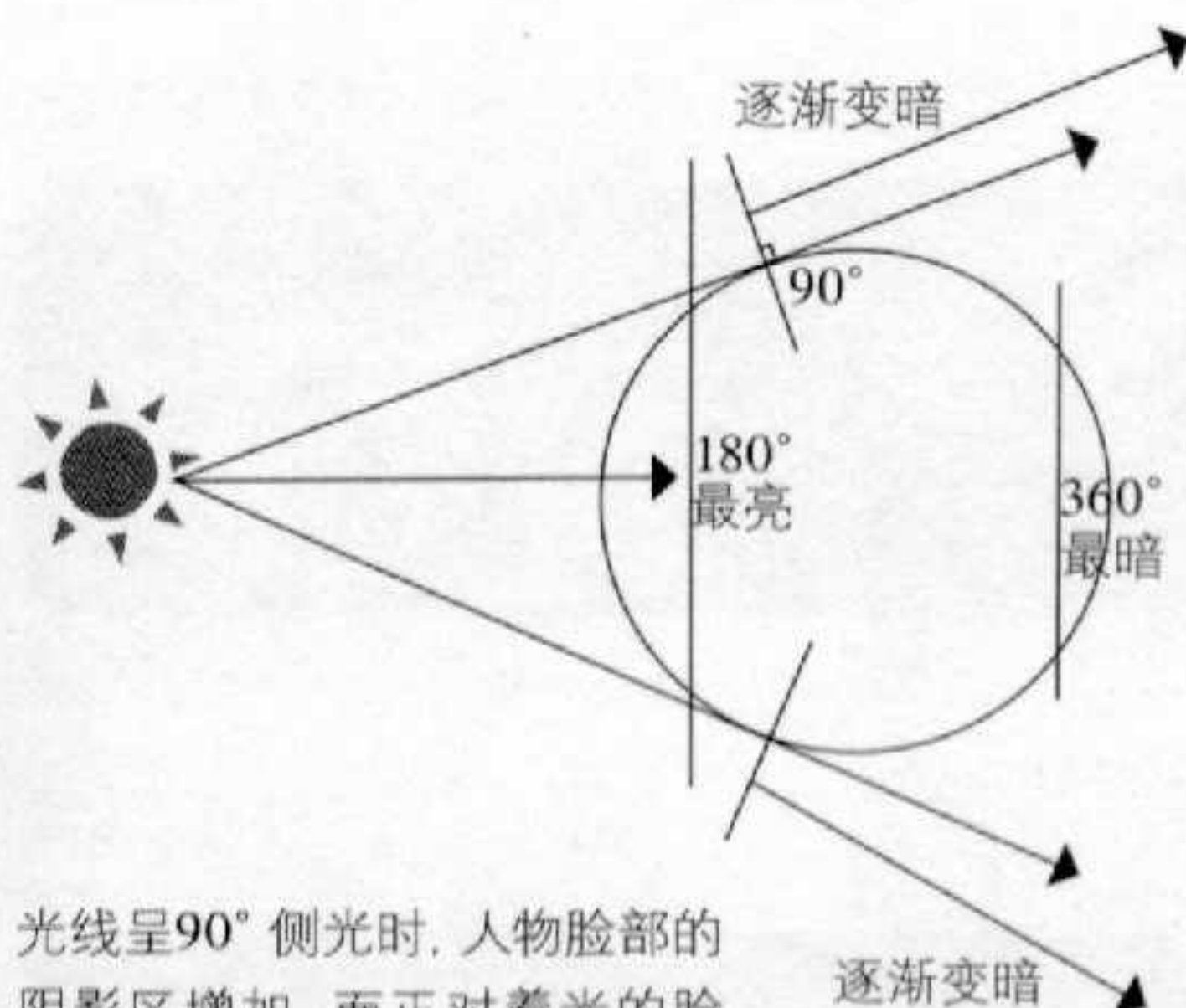
点阵的渐变是通过点的密度变化来体现的。

2 光影的基础知识

在单调的人物原稿上添加光影效果，画面中的人物就会立刻变得生动立体，表现出一种真实的存在感。不同的光照可以制造出不同的视觉效果，下面即对此进行介绍。

2.1 光影的原理

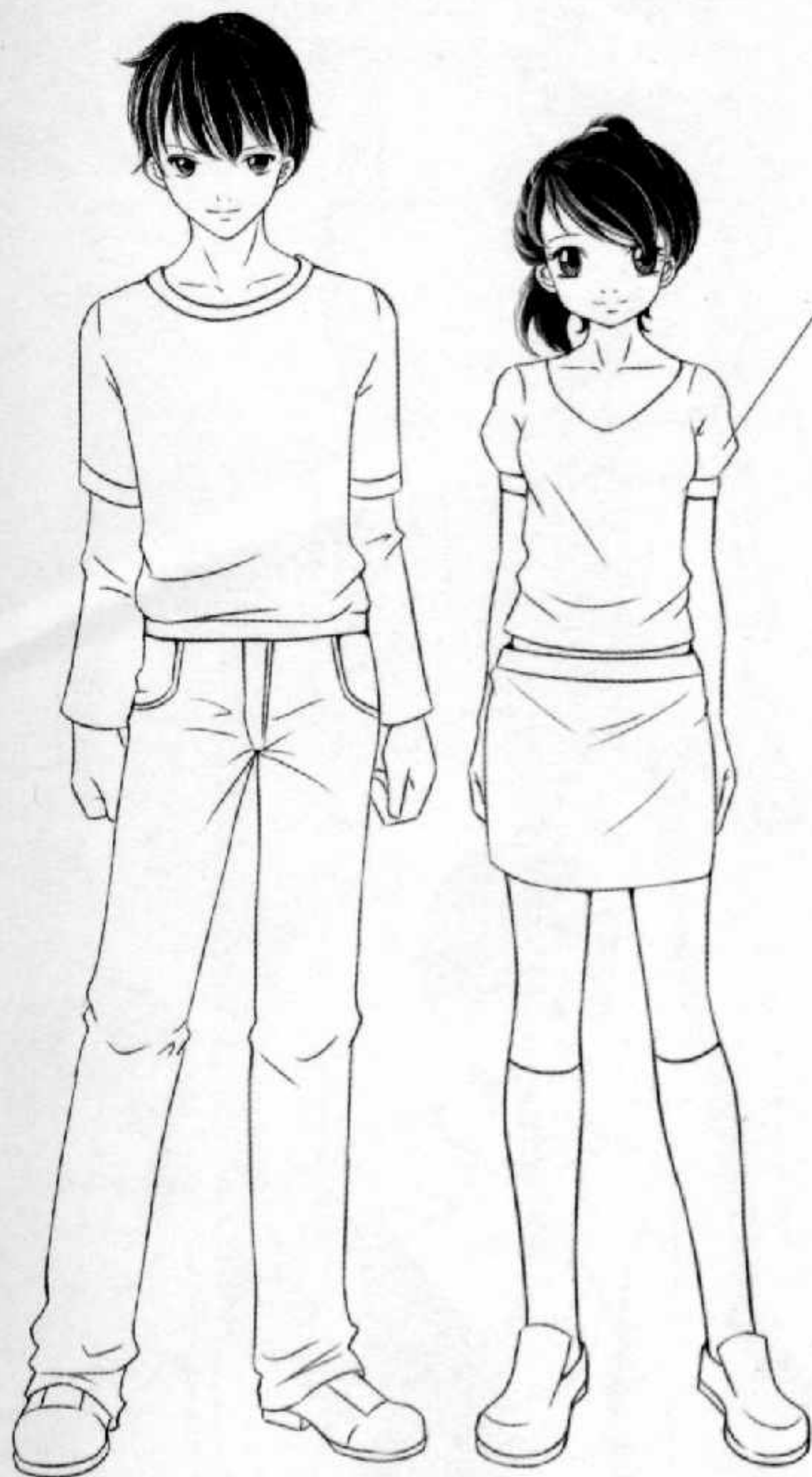
从右边斜上方45°射下的光所制造出的阴影能将人物的面部凹凸轮廓衬托得恰到好处，可完美地强调出人物的眼睛和鼻梁，充分地展现人物的个性魅力。这个也是表现人物的基本布光手法。

右上方45°光源的光影表现

光线照射到人物脸部后，与光源呈反方向的脸颊上，由于鼻梁的遮挡，会形成一个三角形的高光区。

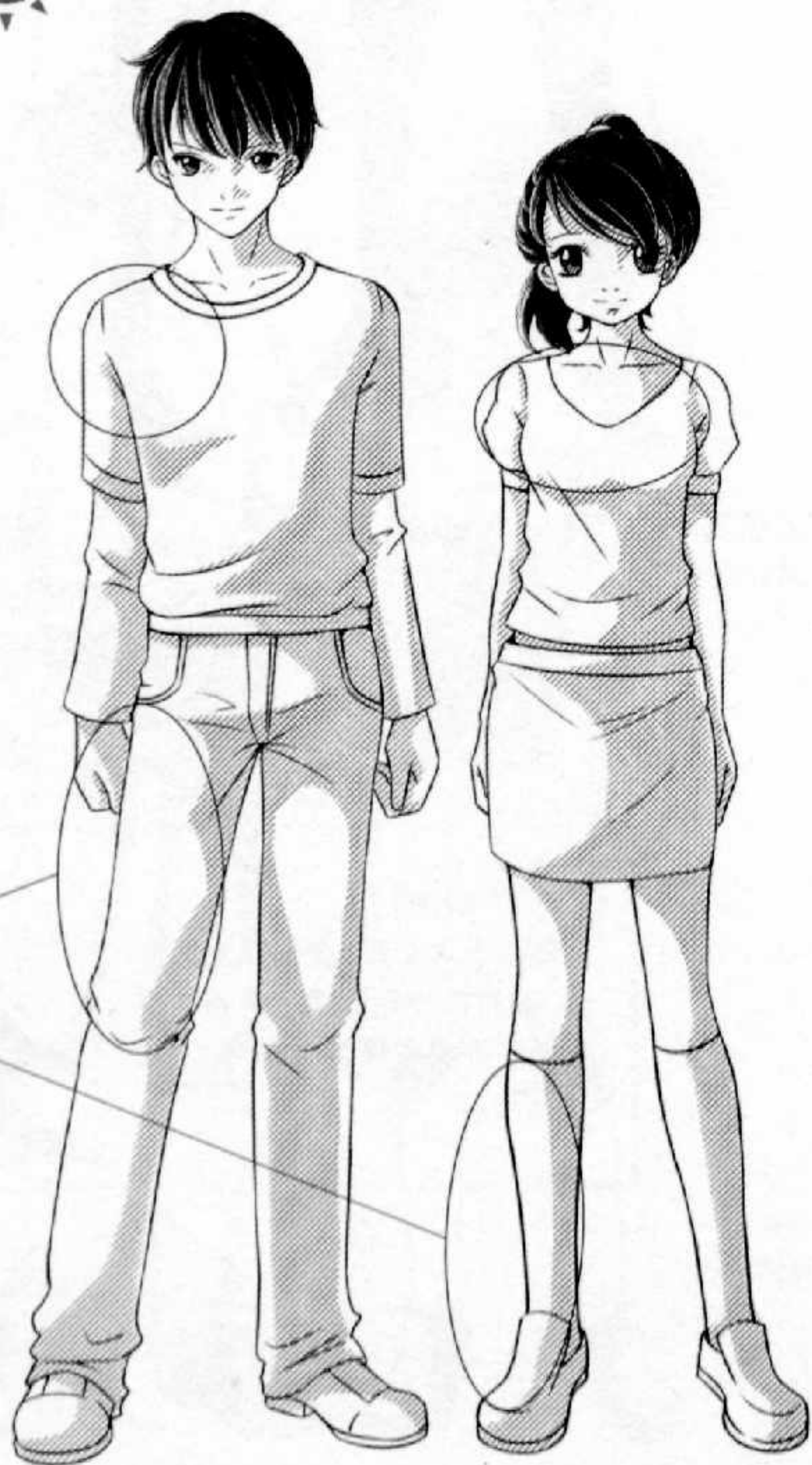
90°侧光的光影表现

光线呈90°侧光时，人物脸部的阴影区增加，而正对着光的脸颊得到了强调。

注：☀表示光源。

2.2 不同光照下的光影效果

光线从不同的角度照射到人物的身上会产生不同的光影效果，这些不同的光影效果可以营造出虚幻、恐怖等特殊的视觉感受。下面我们就来学习一下不同角度的光线照射到人物身上后产生的不同阴影。

没添加阴影效果的线稿人物，缺乏存在感和立体感，显得很单调。

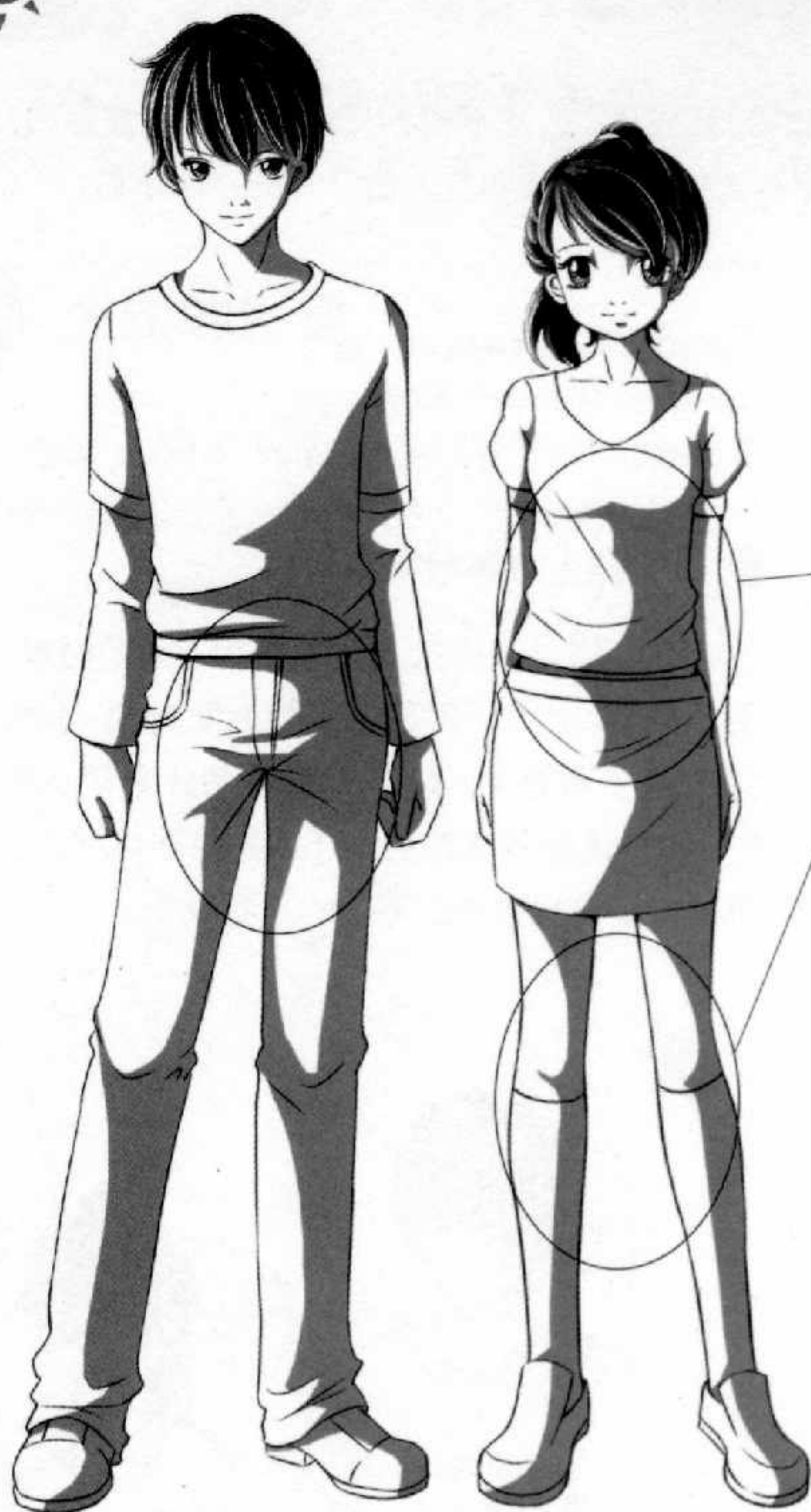
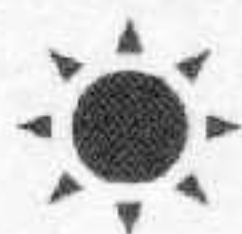
从右斜上方照射下来的光

当光线从人物的右上方斜射下来的时候，人物右侧的肩膀、胸部、腰部、腿部为受光面，而相反的一侧侧处于阴影中。这种光线可充分表现人物的立体感。注意人物的服饰会由于人物的动作而产生褶皱，褶皱的下方也会产生不同的阴影效果。

效果特点

1. 表现招牌动作、表情
2. 早晨、黎明
3. 明显体现出立体感
4. 优美地展现出人体比例

人物右边的肩膀、胸部、腰部、腿部是受光面。

斜线效果

用斜线来描绘阴影是一种表现效果较弱的阴影描绘方法，但是可以不时地改变线条的密度来表现阴影的不同明暗层次。

灰度效果

一般的光照射到人物的身体上产生的光影，我们用灰度表示就可以了。灰度最适合表现人物的阴影效果。

用灰度表现人物身体上产生的阴影时，人物光暗面的转折较为圆润。

用涂黑效果表现人物身体上产生的阴影时，人物服饰上产生的阴影效果表现得较为尖锐。

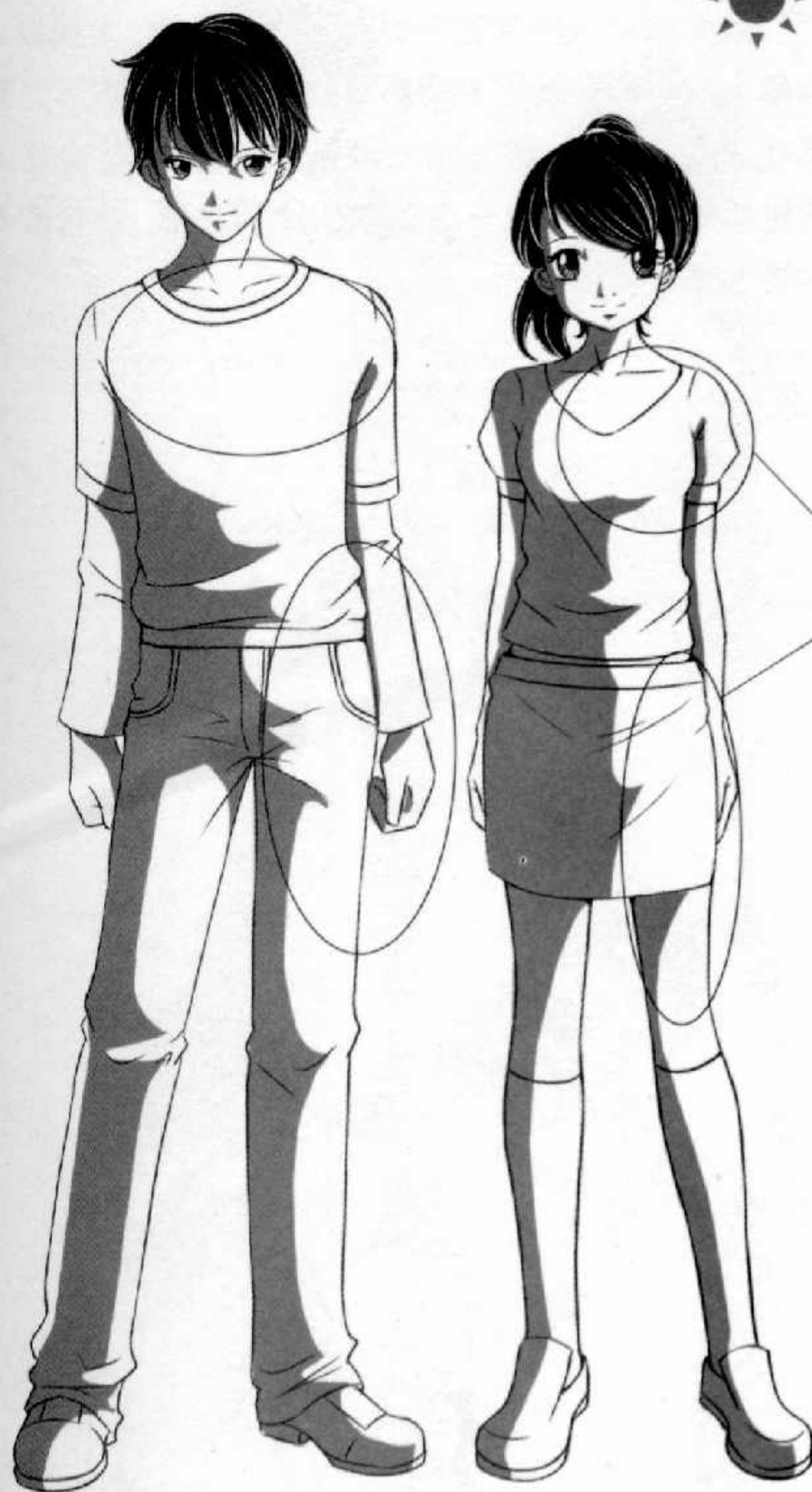
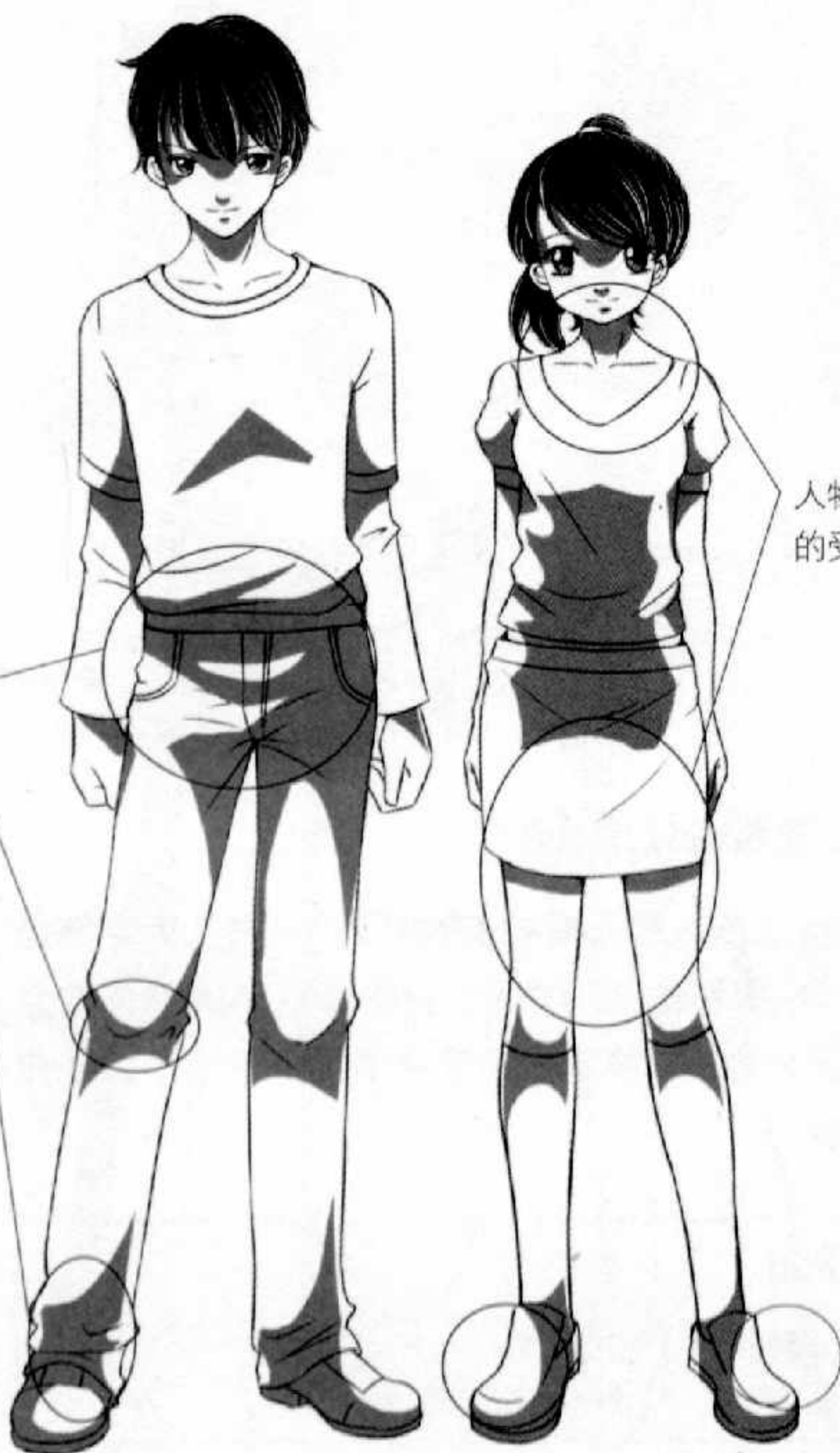
涂黑效果

用黑色表现阴影，留出光亮的部位，这样的光影效果适合用来表现强光效果或强调体型线条，让人一目了然。

从左斜上方照射下来的光

当光线从人物的左上方斜射下来的时候，人物左侧的肩膀、胸部、腰部、腿部为向光的一面，而相反的一侧则处于阴影中。这种光线可充分表现人物的立体感，以及男性与女性的身体比例。

效果特点

1. 表现招牌动作、表情
2. 傍晚、夕阳
3. 明显体现出立体感
4. 优美地展现出人体比例

人物左侧的肩膀、胸部、腰部、腿部是受光面。

人物身体上的受光面。

人物身体上的阴影面。

从正上方照射下来的光

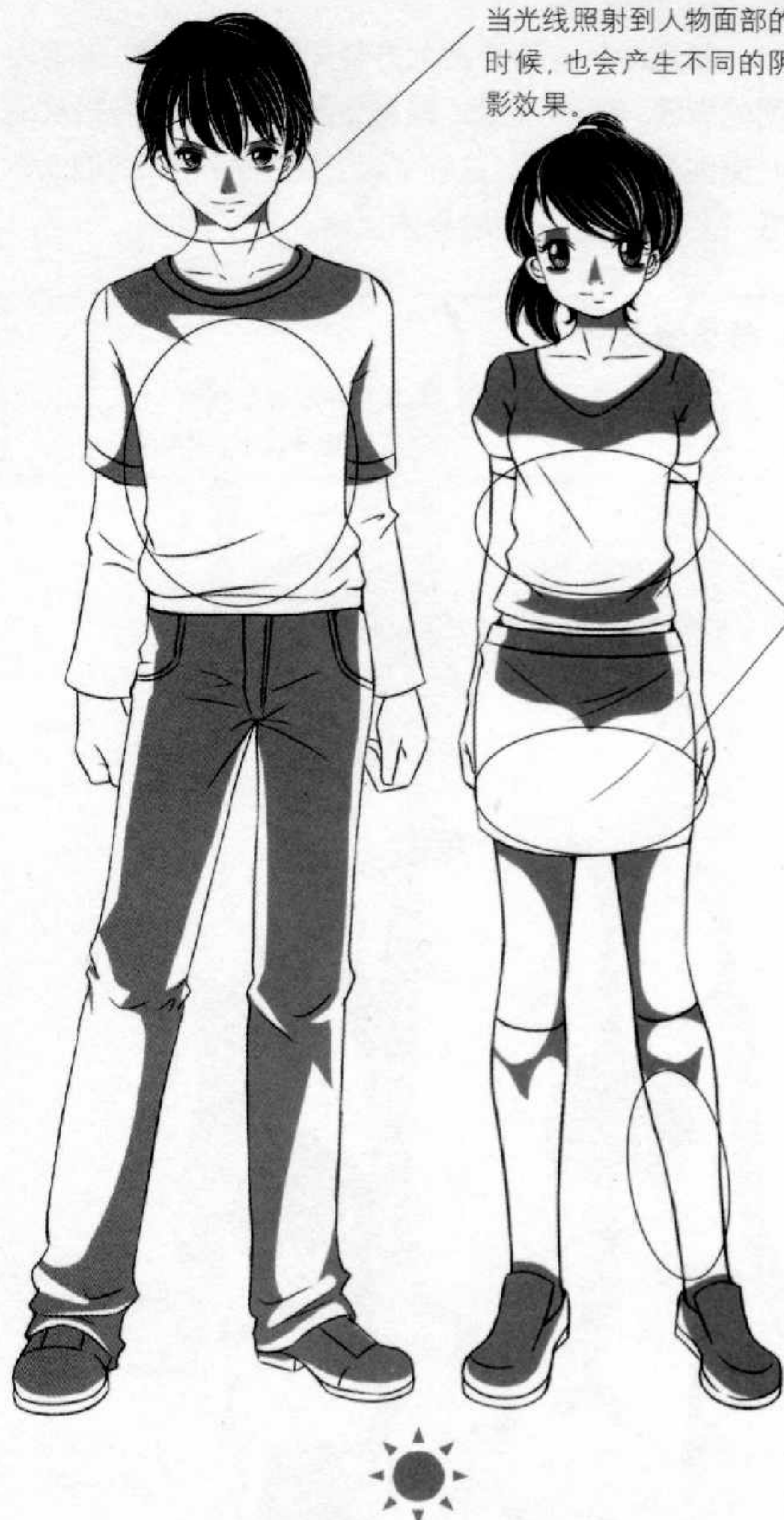
当光线从人物的正上方照射下来的时候，人物的胸部照射到的光是最强的，而膝盖、胸部下方、脖子部位都处于阴影中。这种光线可突出胸部、大腿的立体感，还会让四肢显得修长。

效果特点

1. 正午阳光
2. 强光、强烈冲击
3. 神秘场面的光影表现
4. 让四肢显得修长

人物的面部具有立体感。当光线照射到人物面部的时候，也会产生不同的阴影效果。

人物身上的受光面。

人物身上有一些由于衣服褶皱和服饰遮挡所产生的阴影。

从正下方照射上来的光

当光线从人物的正下方射上来的时候，大腿根、胸部上方、肩膀都处于阴影中。由于通常情况下光源都在人物的上方，因此当光源低于人物时，就会让人觉得恐怖诡异。并且一旦人物的比例变形，就会使人体看上去显得怪异。

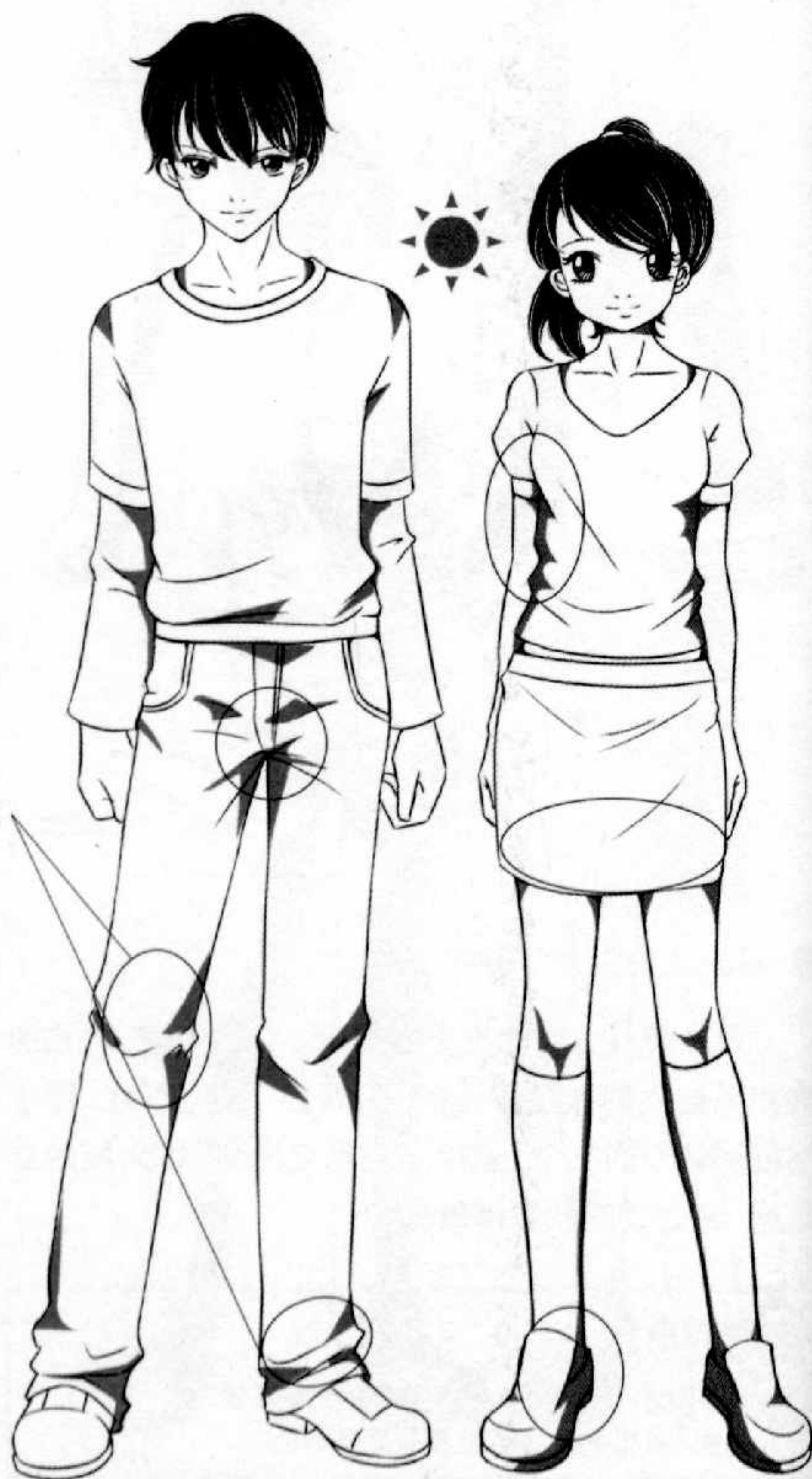
效果特点

1. 恐怖、胁迫
2. 神秘、悬疑
3. 敌意、杀气
4. 科幻
5. 怨恨、嫉妒等负面感情

从正面照射过来的光

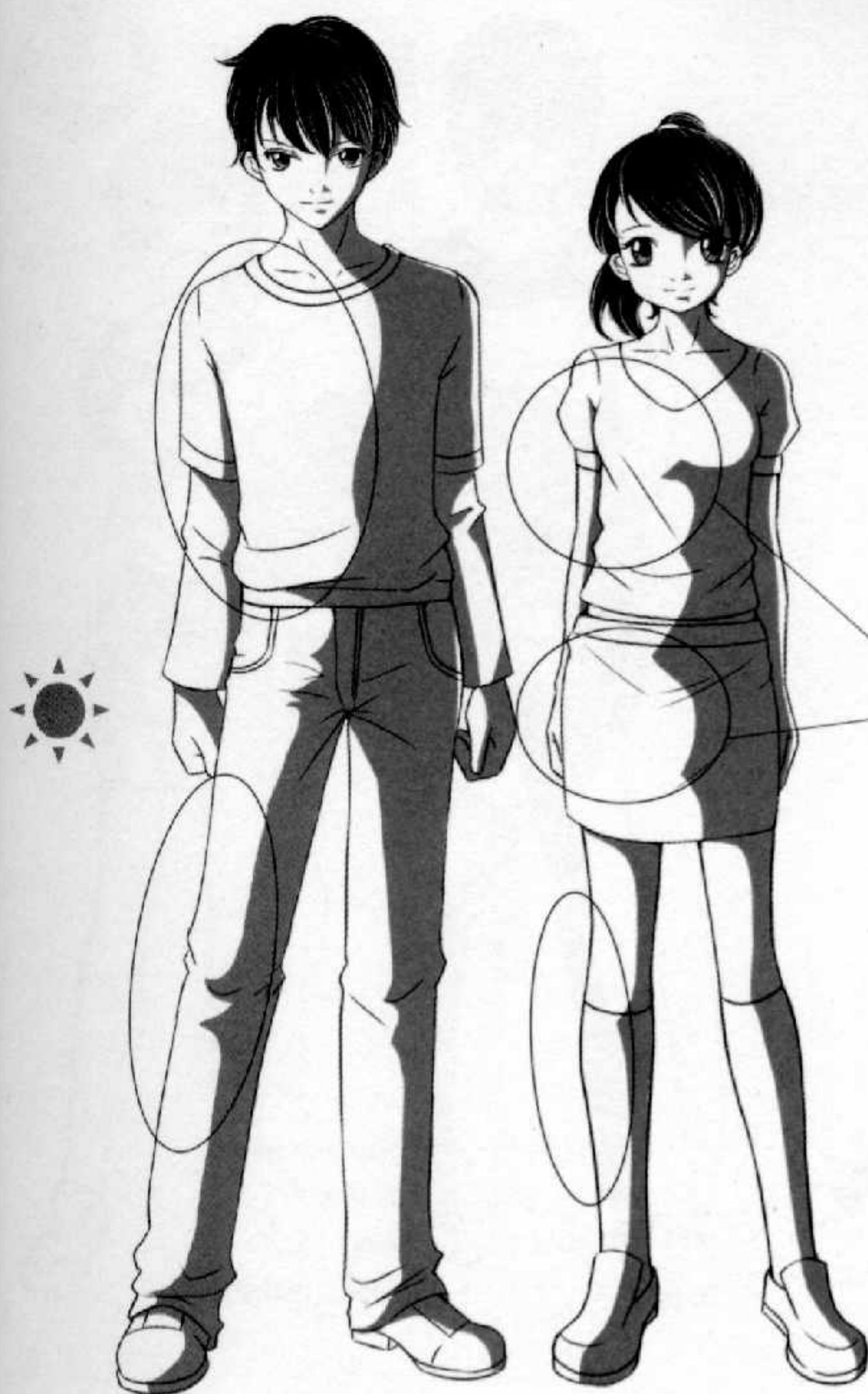
当光线从人物正面射来的时候，人物几乎全部处在光亮中，阴影的部分很少。女性角色的胸部下方会产生一些阴影。这种效果在漫画中常常被用于表现虚幻的角色。

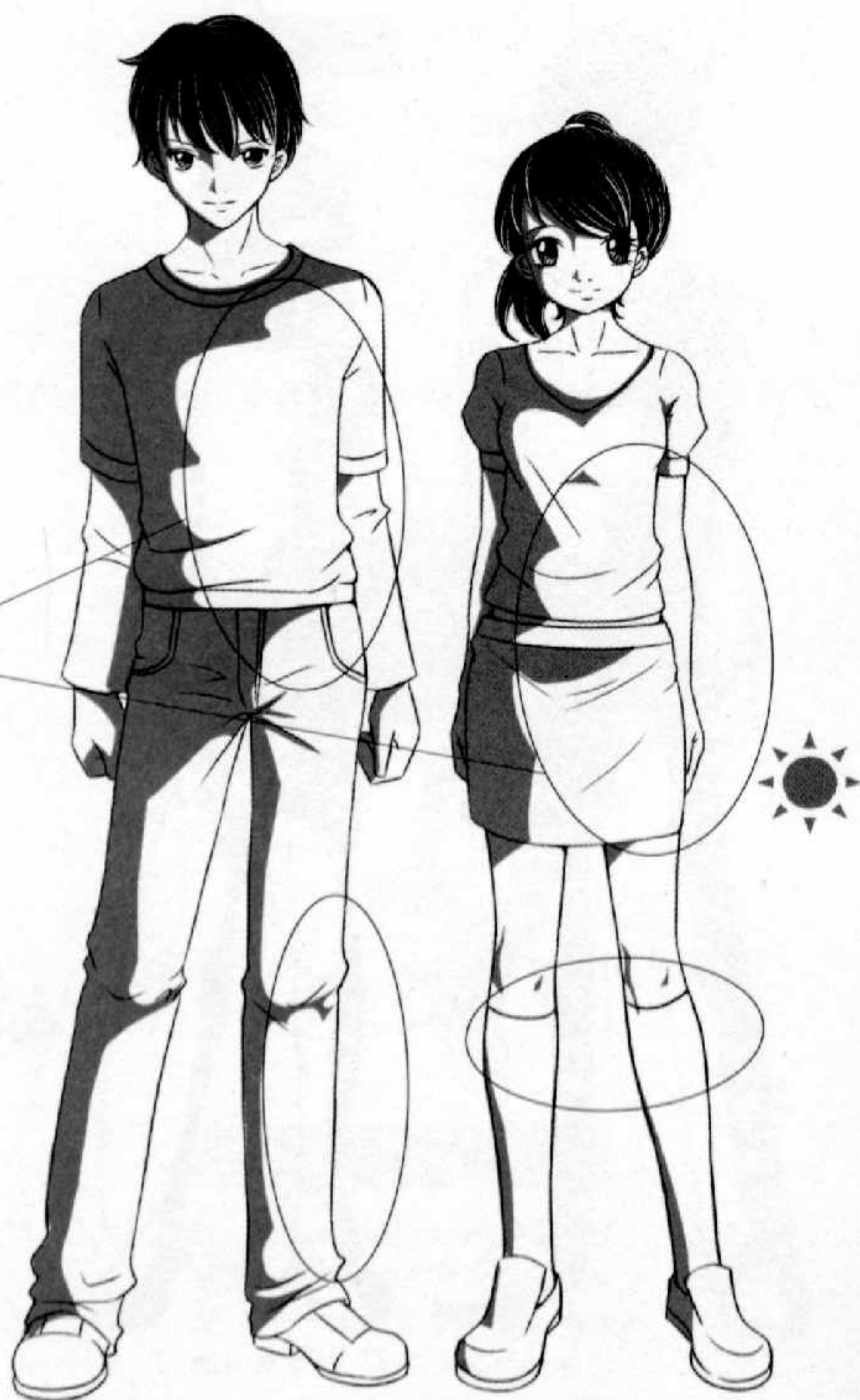
效果特点

1. 奇幻、科幻
2. 梦境、梦幻
3. 回忆场景
4. 镜中或水中的倒影

从正右侧射来的光

当光线从人物的右边射过来的时候，人物的右半边处于光亮中，而左半边处在阴影中。这种光效可以体现人物表面与内心的不同，适合用来表现人物的双重人格等特性。

效果特点

1. 表面和内在的对比
2. 双重人格
3. 欺骗、使坏
4. 残酷

人物身上的受光面。

人物身上的受光面。

从正左侧射来的光

当光线从人物左边射过来的时候，人物的左半边处于光亮中，右半边处在阴影中。这种光效同样可以体现人物表面与内心的不同。其效果特点也与从正右侧射来的光相同。

从右下方射来的光

当光线从人物右下方的角度射过来的时候，人物的右腿、右腰、右臂、右胸是向光面，相反的一侧则处在阴影中。这种光线适合表现人物右臂和右腿的动作。

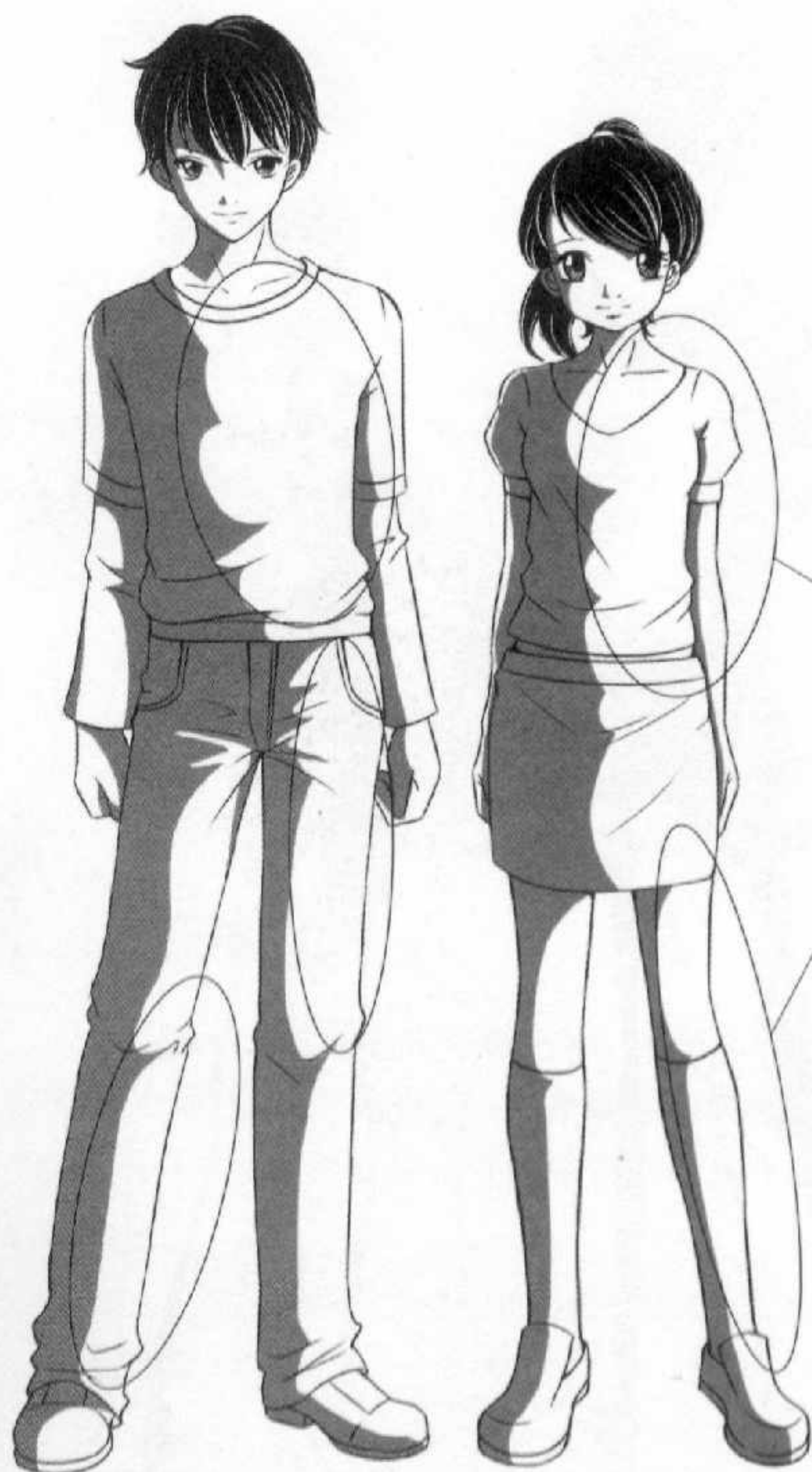
效果特点

1. 突出身体
2. 营造恐怖气氛
3. 神秘
4. 幻想
5. 水面反光

人物身上的受光面。

人物身上的受光面。

从左下方射来的光

当光线从人物左下方的角度射过来的时候，人物的左腿、左腰、左臂、左胸是向光面，相反的一侧则处在阴影中。这种光线适合表现人物左臂和左腿的动作。其效果特点与从右下方斜射来的光相同。

2.3 光影的强弱表现

当光线比较弱的时候，人物阴影很淡，阴影覆盖的面积也很小，因此弱光给人的视觉冲击力不是很强。强光则刚好相反。

● 弱光表现

当光线比较弱的时候，阴影的颜色很淡，用一种浅色块表现。因为光线比较弱，所以阴影不会和面部原色调有很大的差别。

当光线很弱的时候，阴影的颜色更淡，用两种深浅不同的色块表现。因为光线非常弱，所以阴影几乎和面部原本的色调一致了。

● 强光表现

当光线比较强的时候，人物阴影很深，阴影覆盖的面积也比较大，阴影部分和面部向光的部分形成强烈的对比，因此强光给人的视觉冲击力很大。

当光线比较强的时候，阴影的颜色很深，用三种深浅不同的色块来表现。因为光线比较强，阴影和面部原色调有很大的差别。

当光线很强的时候，阴影的颜色更深，用四种深浅不同的色块表现。因为光线非常强，阴影的整体颜色都很浓，阴影区域的边缘也比较清晰，和面部原色调形成了鲜明的对比。

2.4 不同风格的光影效果

不同风格的漫画，添加的光影效果也有所不同，下面我们就来看看几种常见风格的漫画的光影添加方法。

● 写实风格

● 传统风格

● 美术变形风格

线稿人物

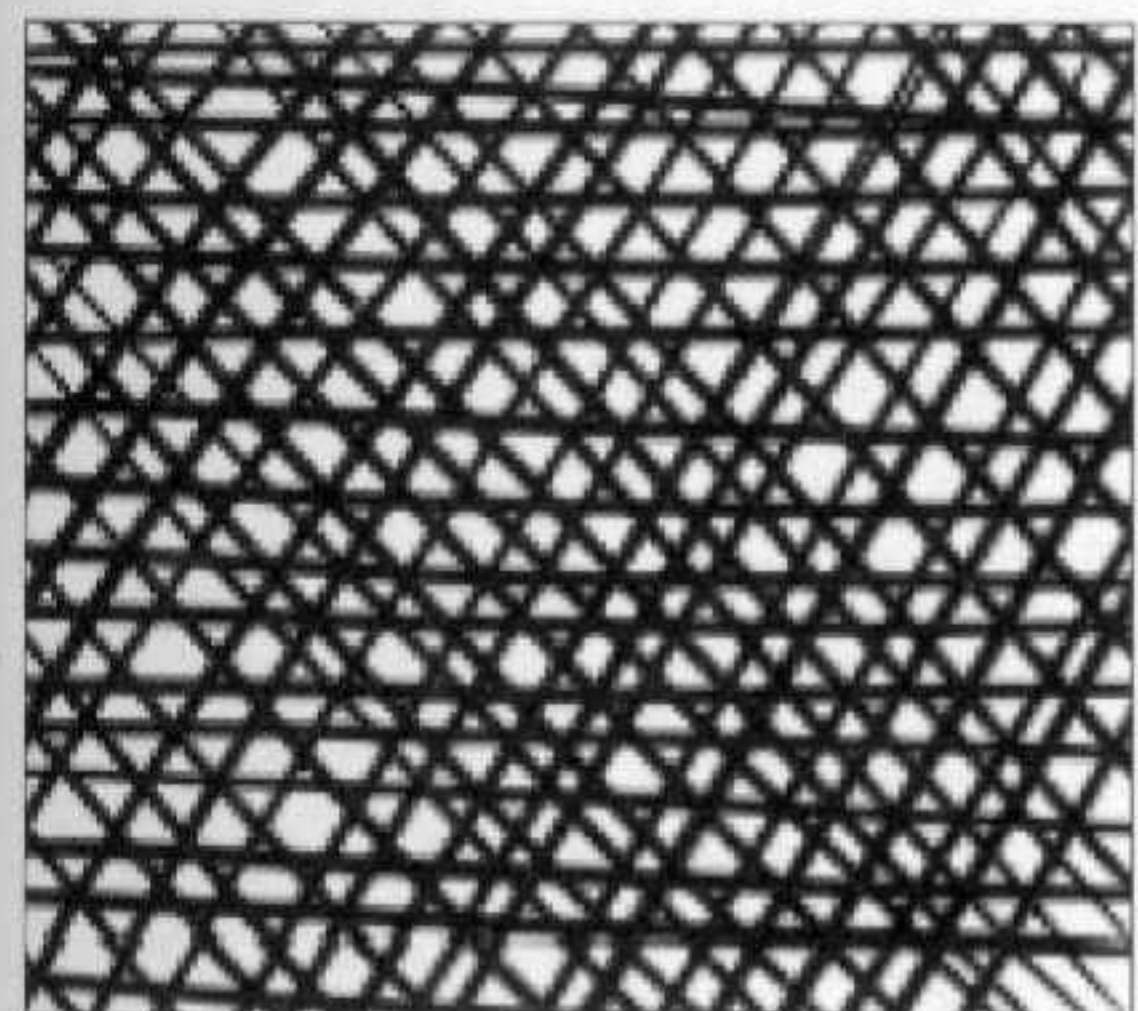
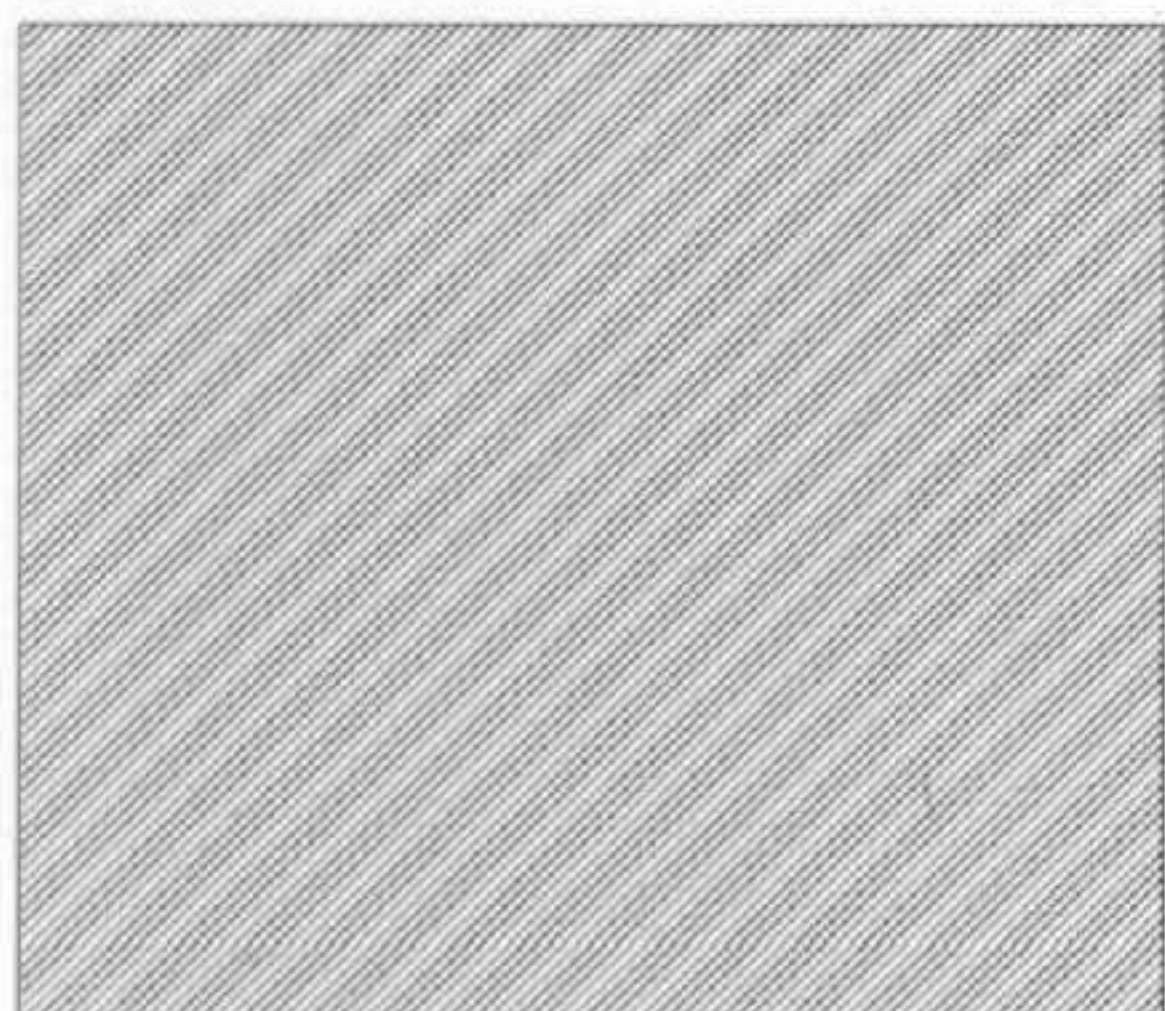
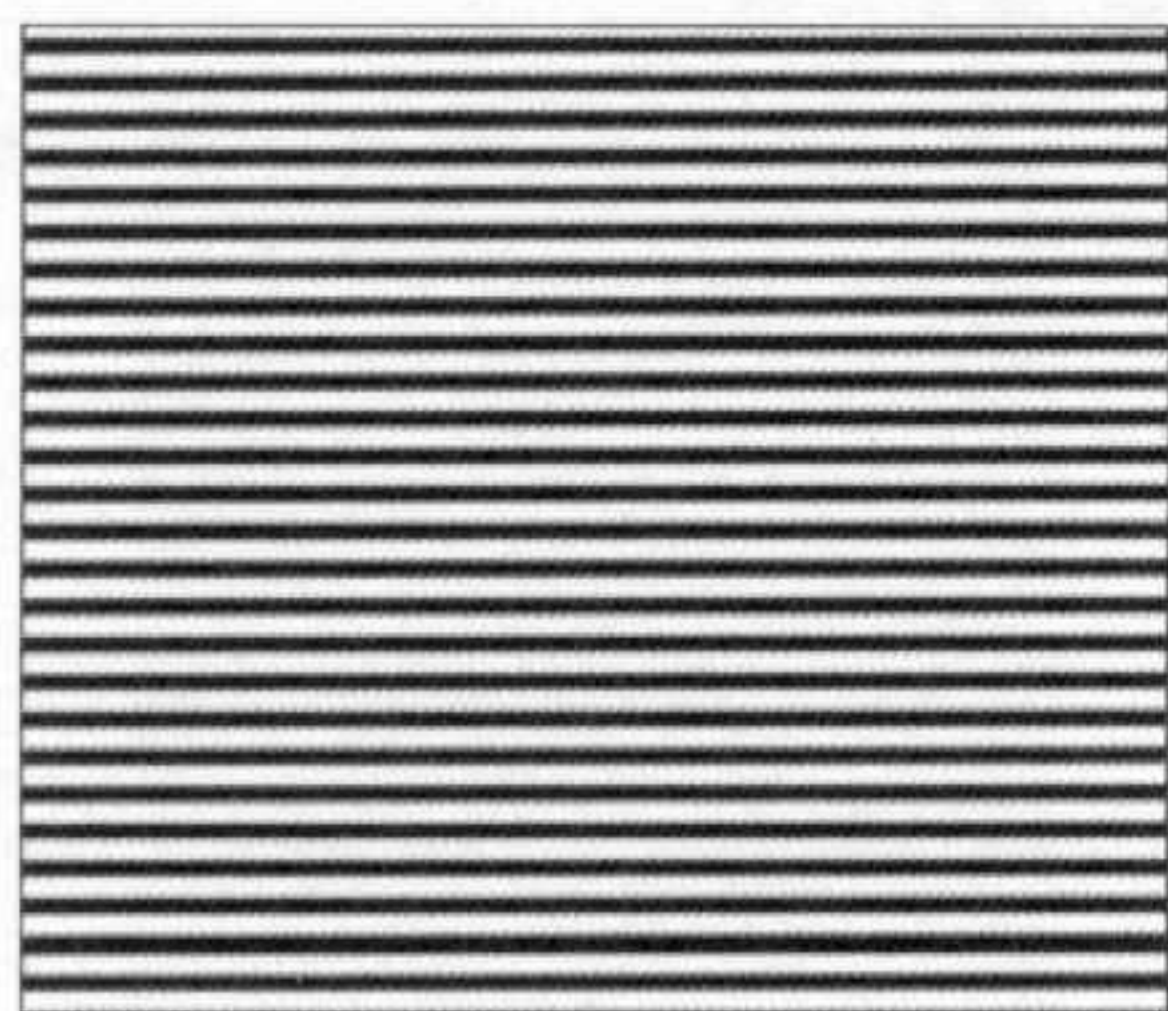
线稿人物

线稿人物

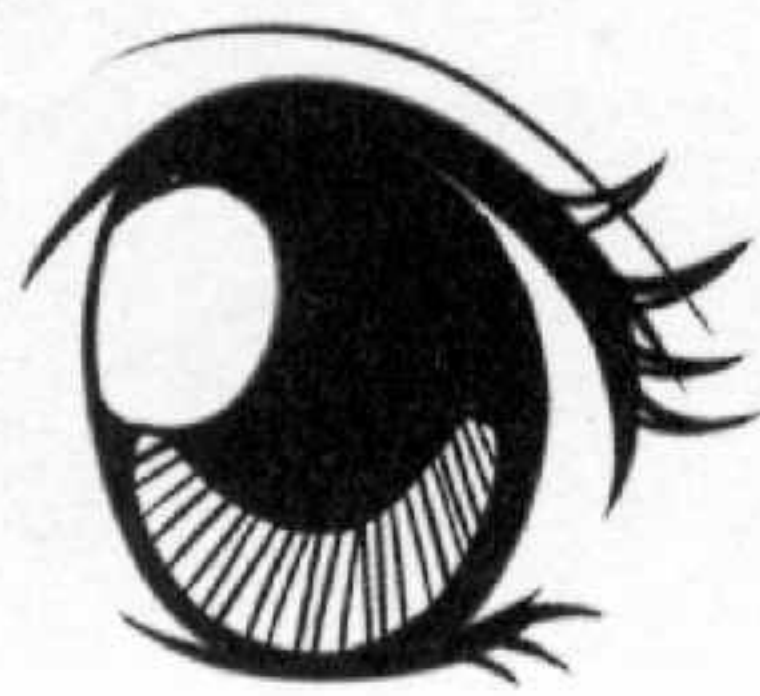
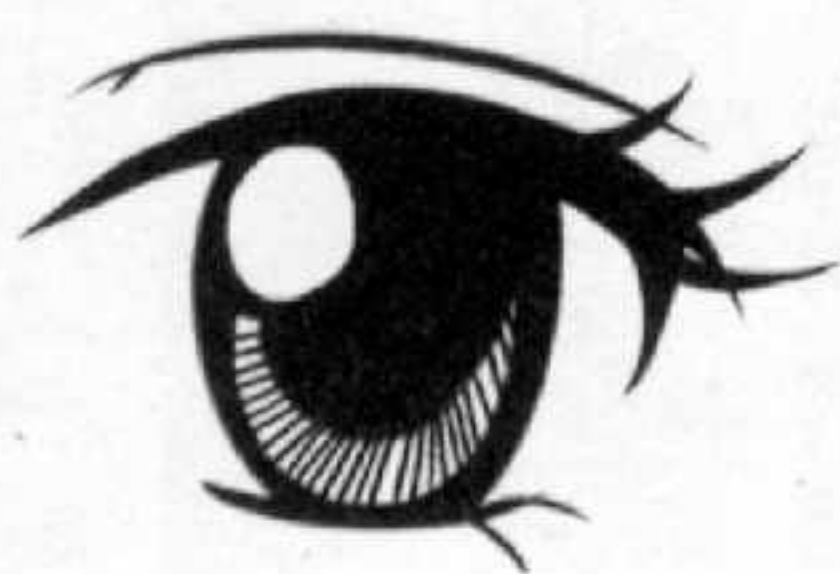
添加光影效果

添加光影效果

添加光影效果

三种光影风格所使用的不同线条

要表现写实风格的光影，一般使用交叉的网纹。

要表现传统风格的光影，一般使用利落干净的斜线。

要表现美术变形风格的光影，一般使用平整的横向线段。

三种风格眼睛的画法

在眼睛的眼珠上方画上高光点，越偏向美术变形风格高光点越大。眼睛的轮廓画得粗是表现传统和美术变形风格的关键。

美术变形风格人物头发的画法

① 设定好光源的方向，这种风格光亮带的范围较大。

② 把暗部涂黑，这就是美术风格光影的表现手法。

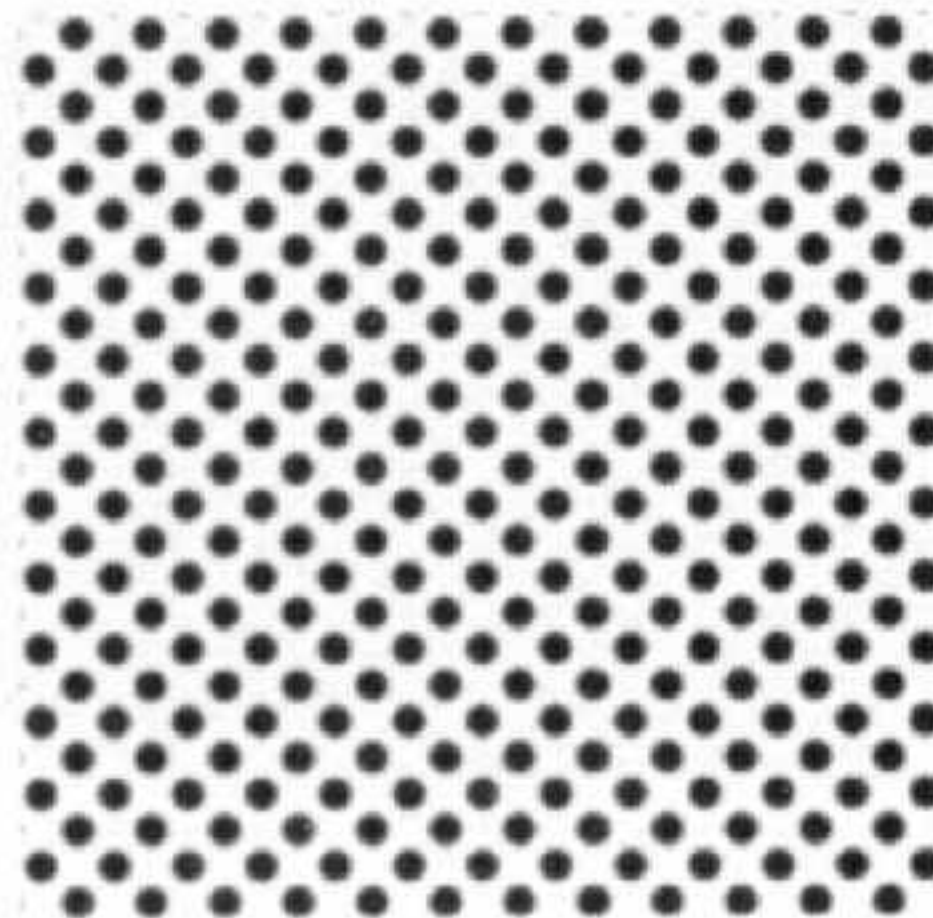
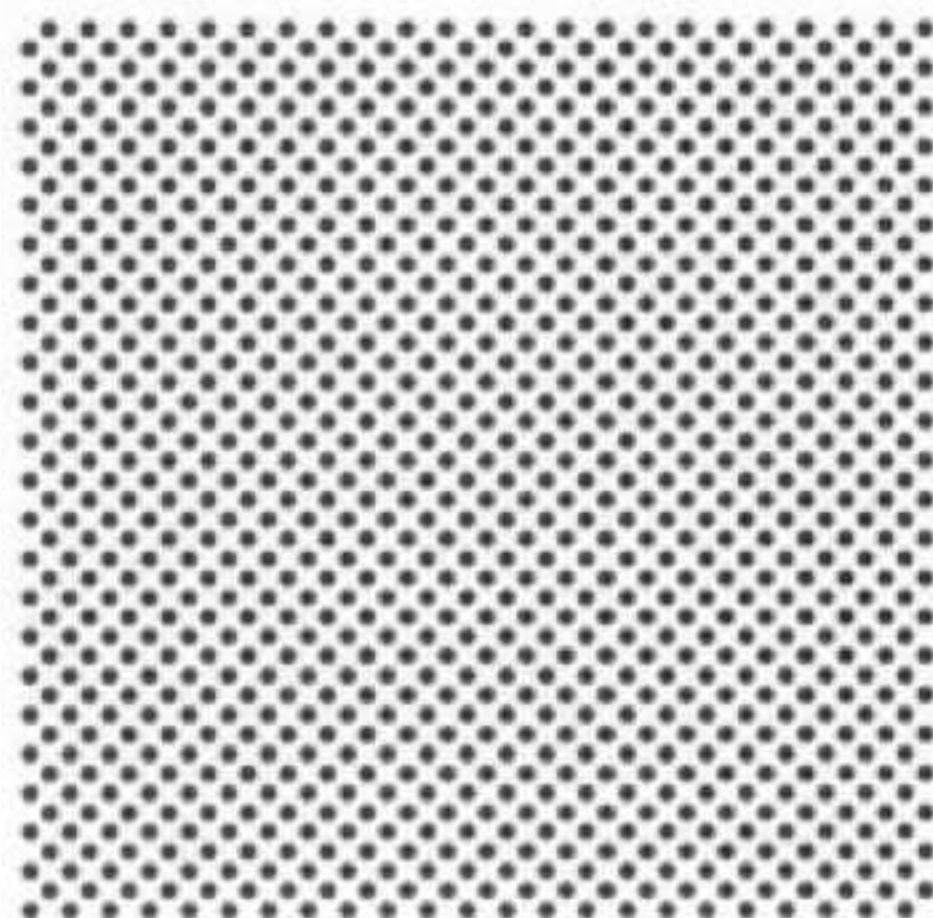
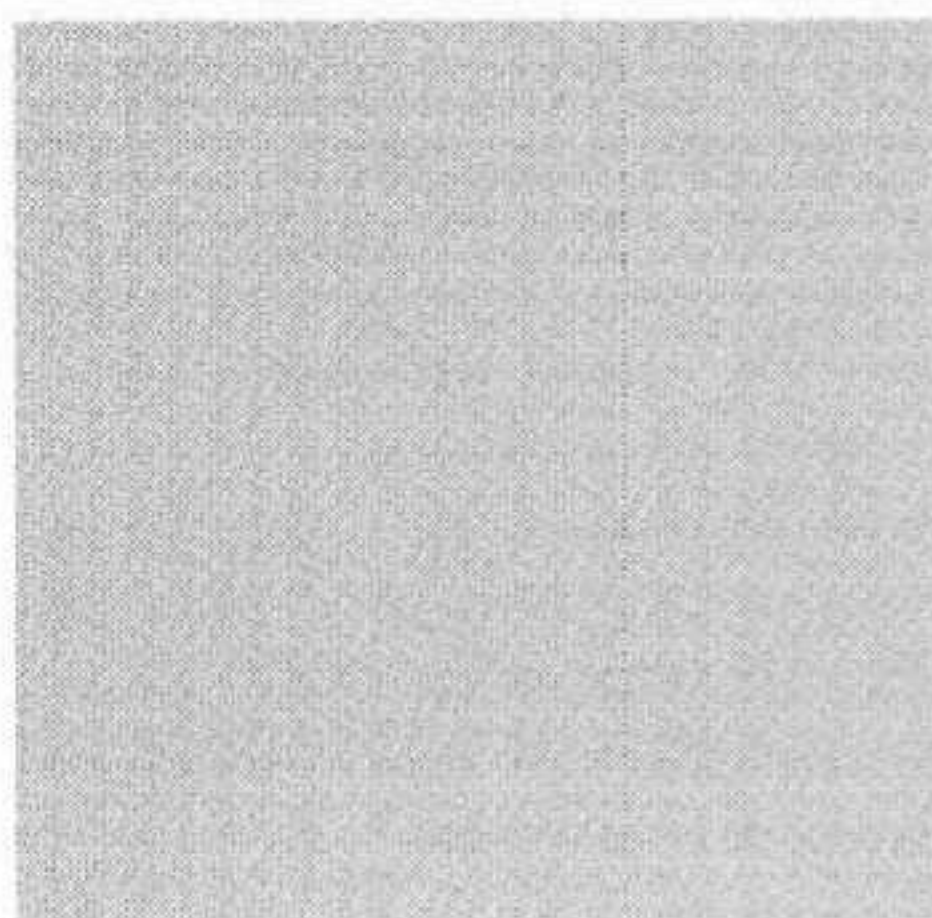
3 色调的基础知识

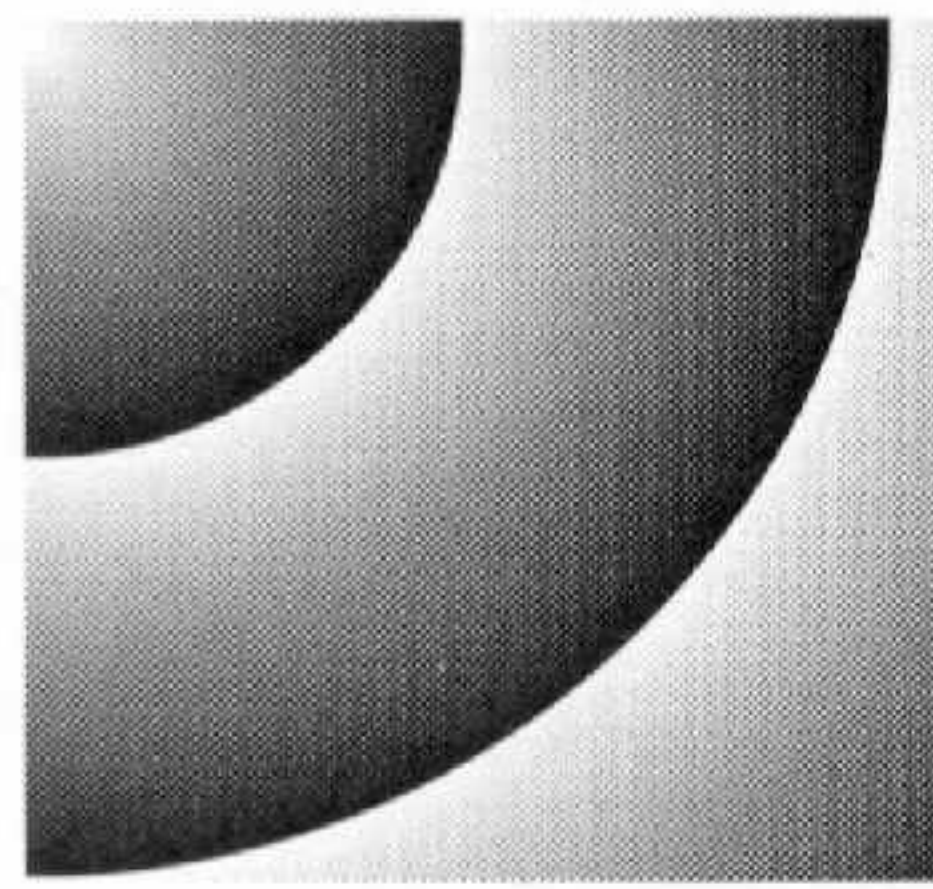
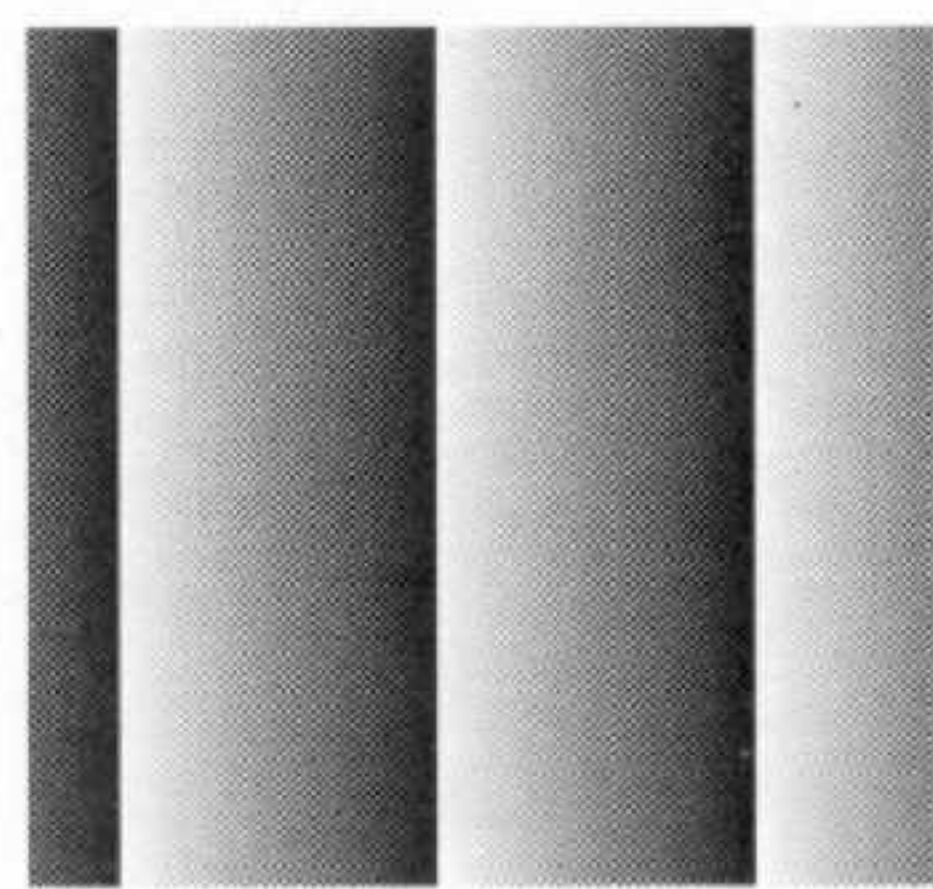
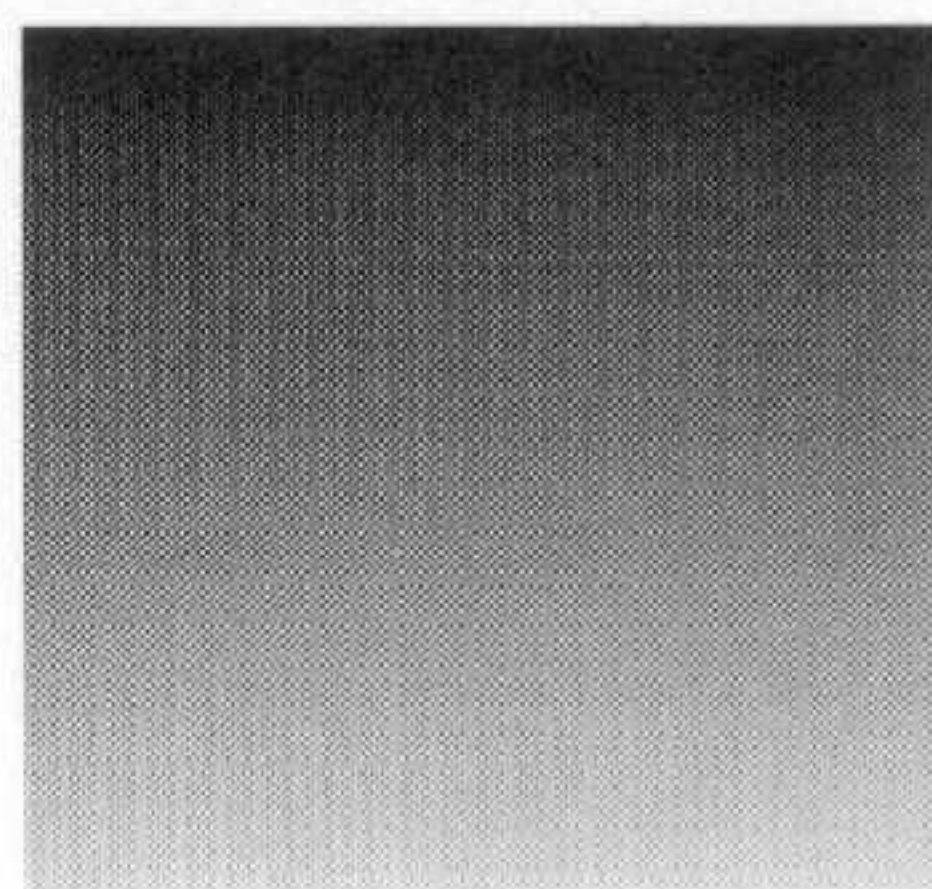
画漫画最不可缺少的一步工作便是为画好的线稿添加色调，如由小颗粒排列成的网状色调、浓淡渐变的色调，以及以云为背景的图案色调和各种花样色调等。添加上色调后可以让画面更具美观性。下面我们就对色调的基础知识进行讲解。

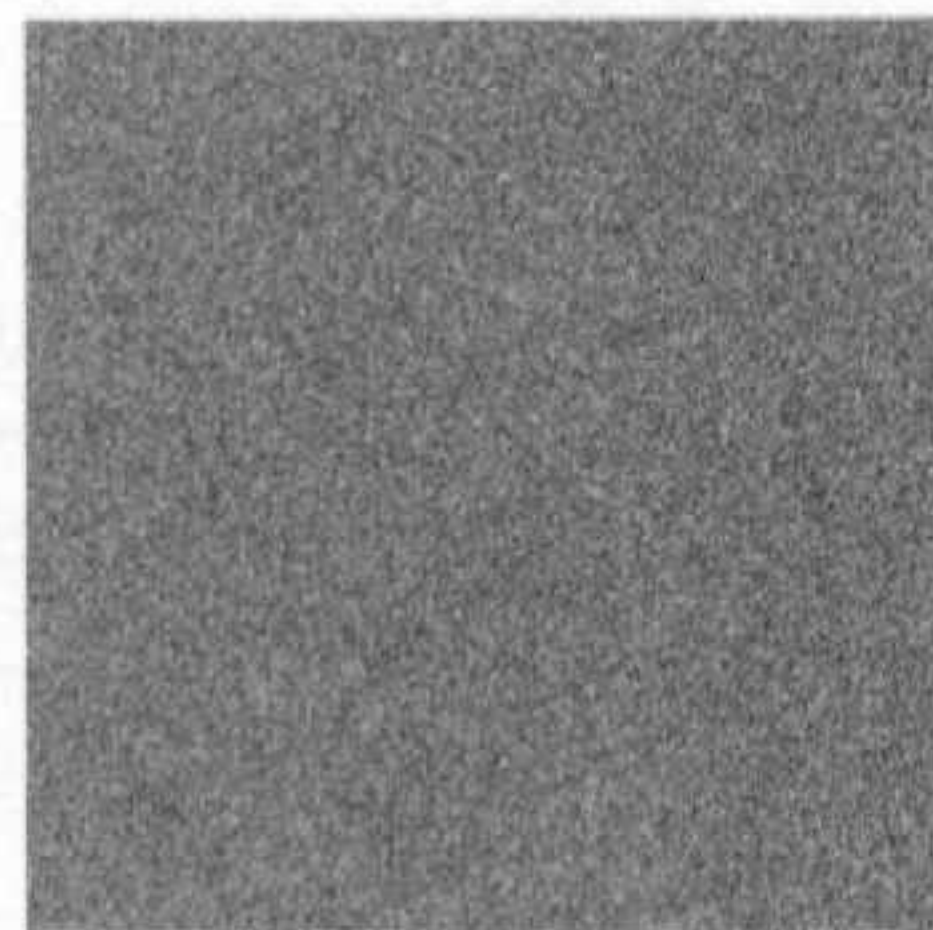
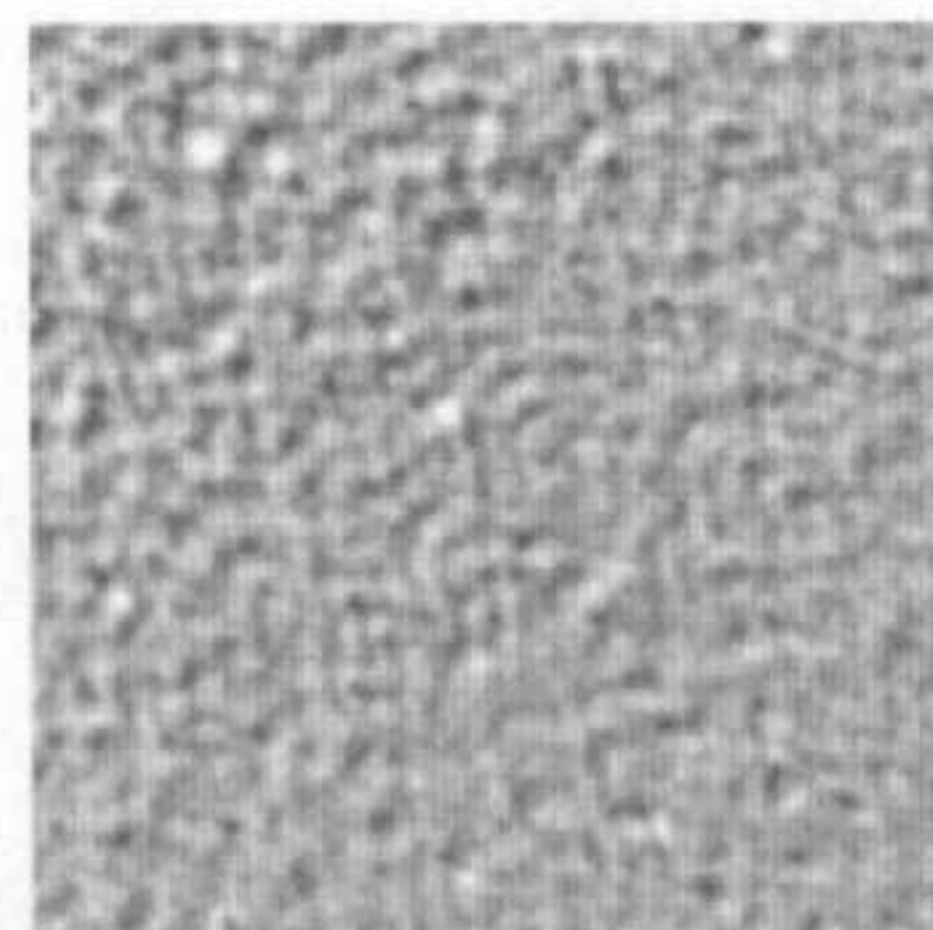
3.1 色调的种类

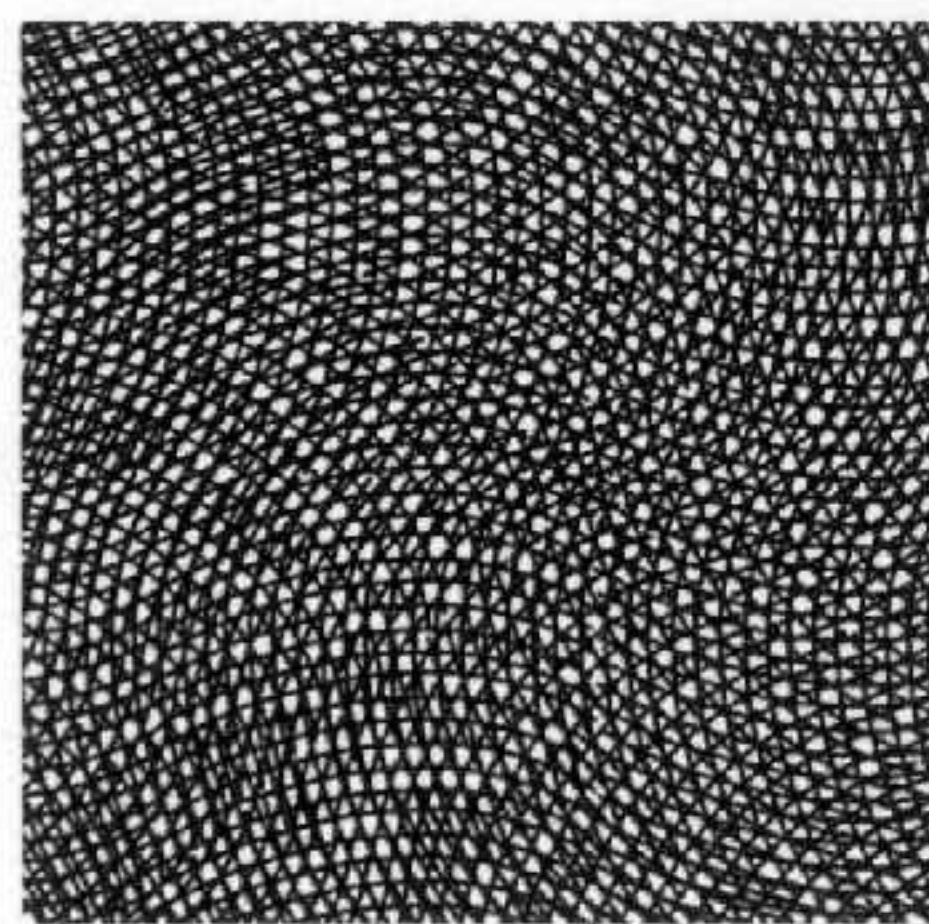
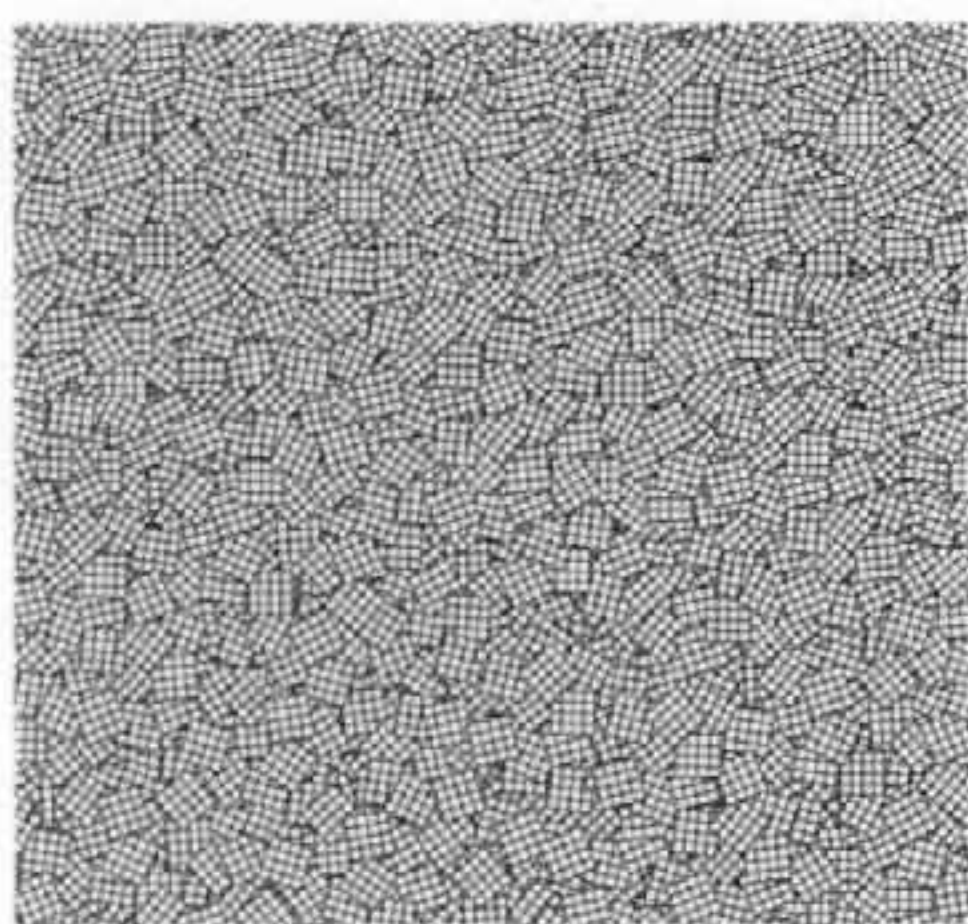
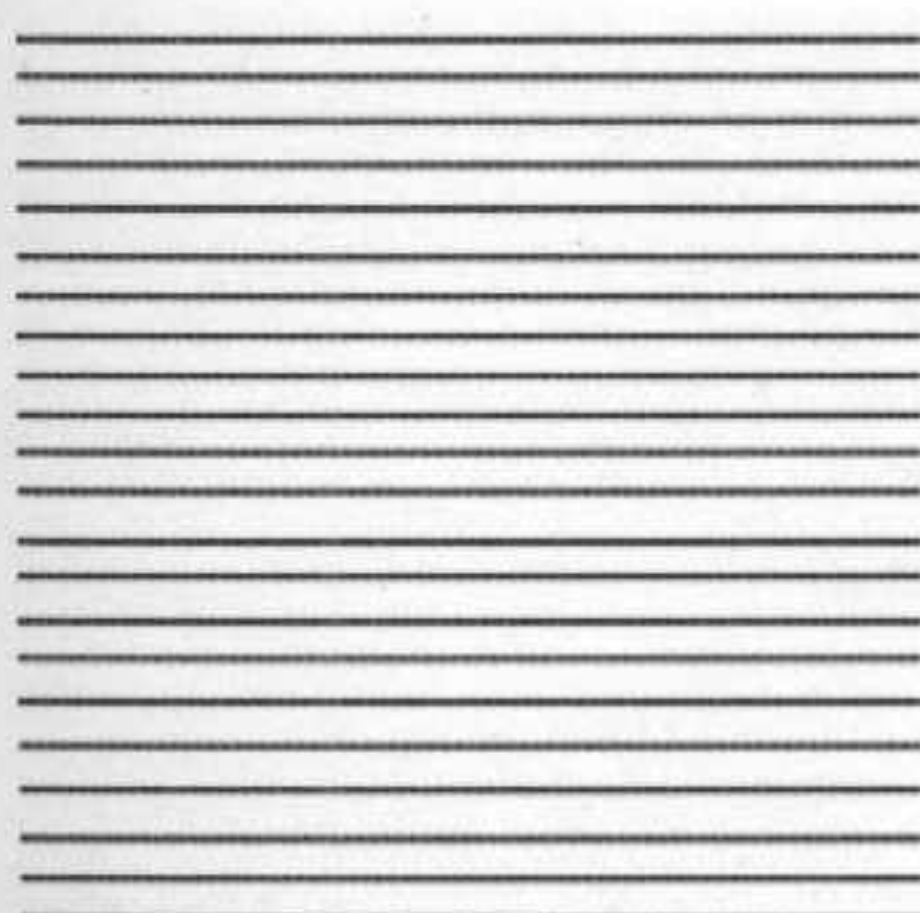
色调由于其花纹和点的排列不同可以有很多变化。它的用途非常广泛，人物的头发、衣服、阴影、背景等都可用不同的色调来表现。下面我们对色调进行一个系统的分类，让大家能清楚地认识到不同色调的特点。

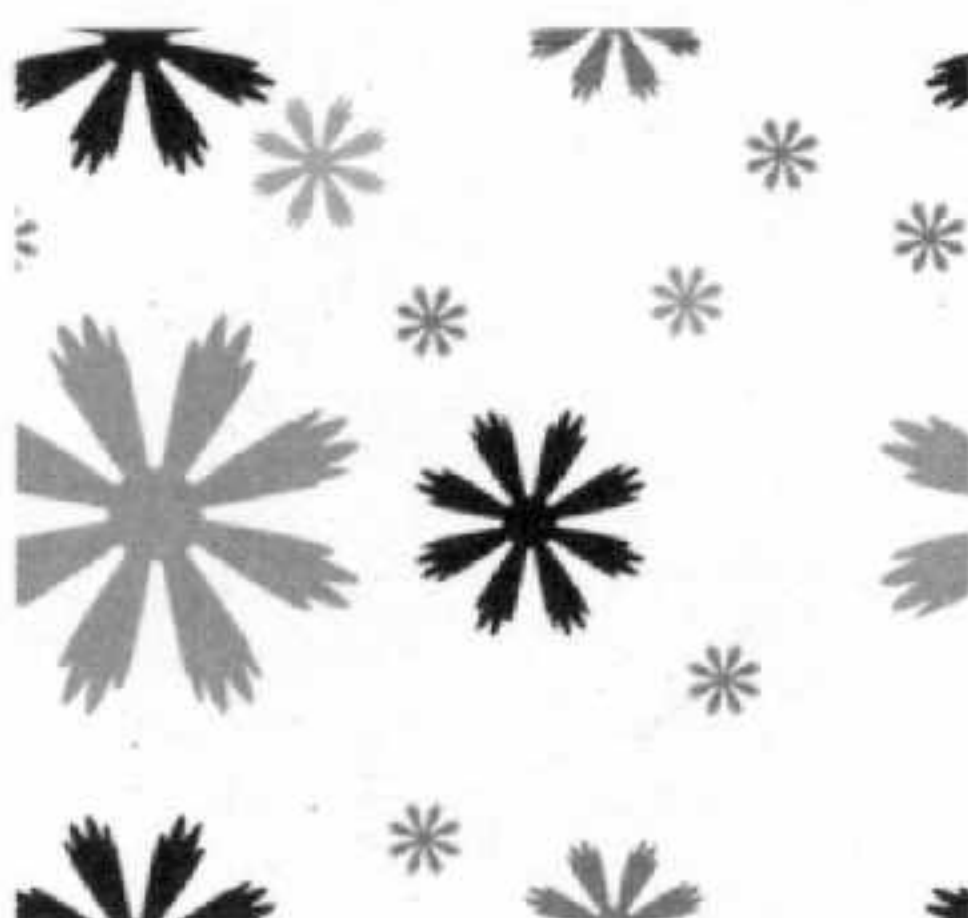
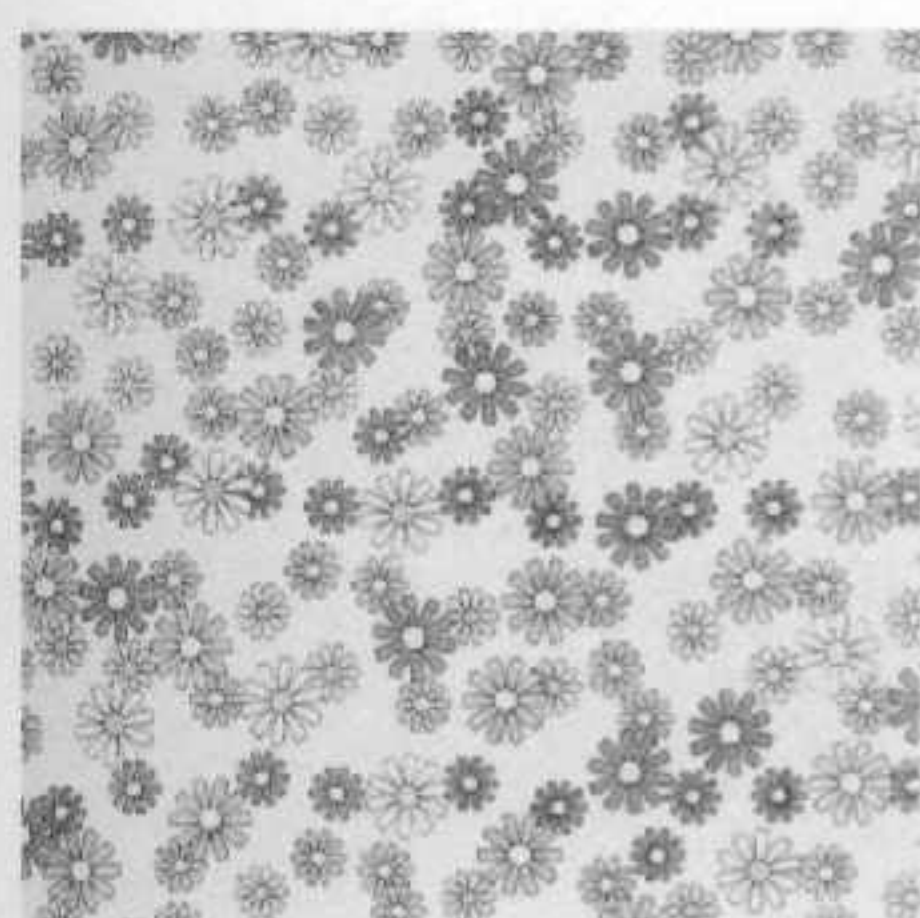
基本色调

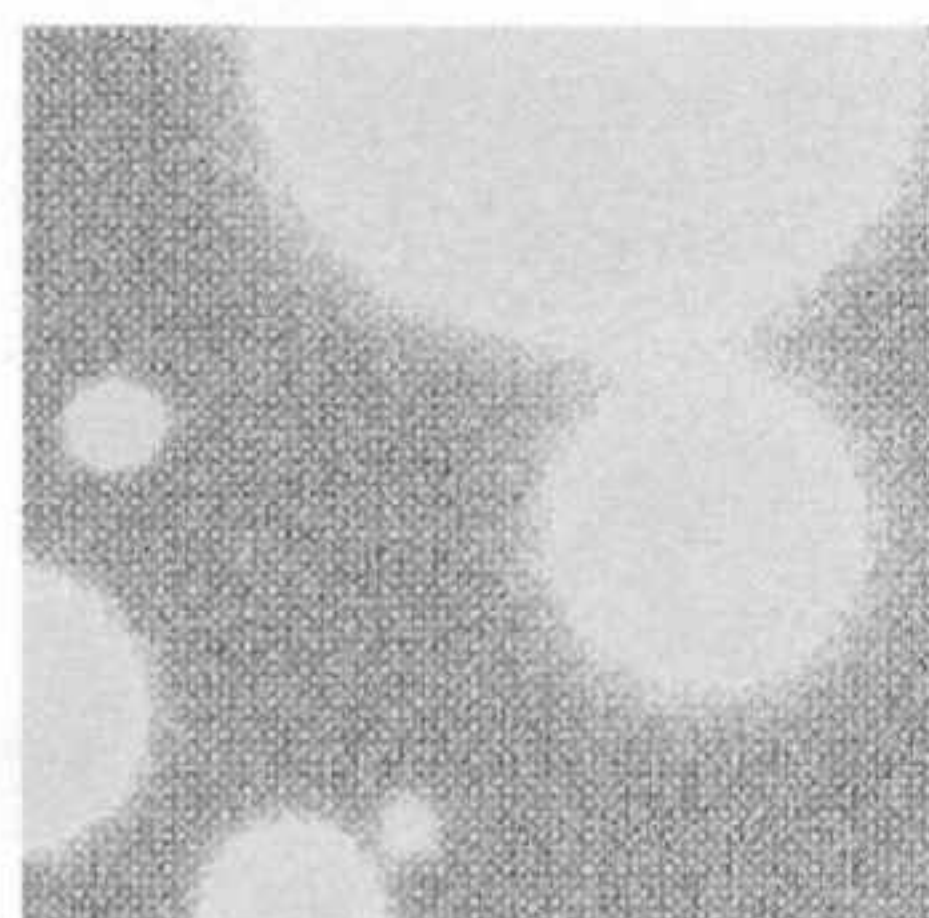
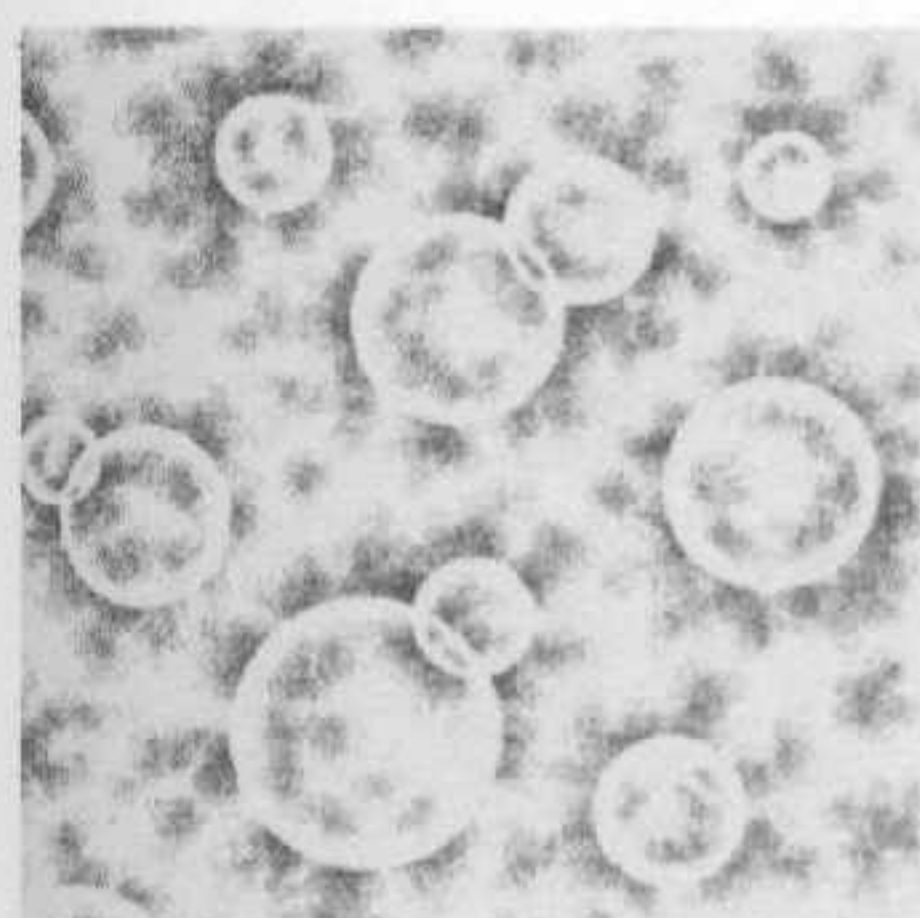
基本的网点色调，由点排列出疏密效果。

渐变色调

渐变的网点色调，由深浅不同的点深浅排列出不同方向和不同形状的渐变效果。

点状色调

由不规则的点排列后产生不同的浓淡效果。

线状色调

由许多线条排列出来的效果，不同的线条排列出不同的画面效果。

花样色调

花样色调可用于人物服装等的效果表现。

背景色调

表达气氛时较常使用到朦胧的效果表现。

场景色调

较为写实的场景色调，一般用于漫画中场景的表现。

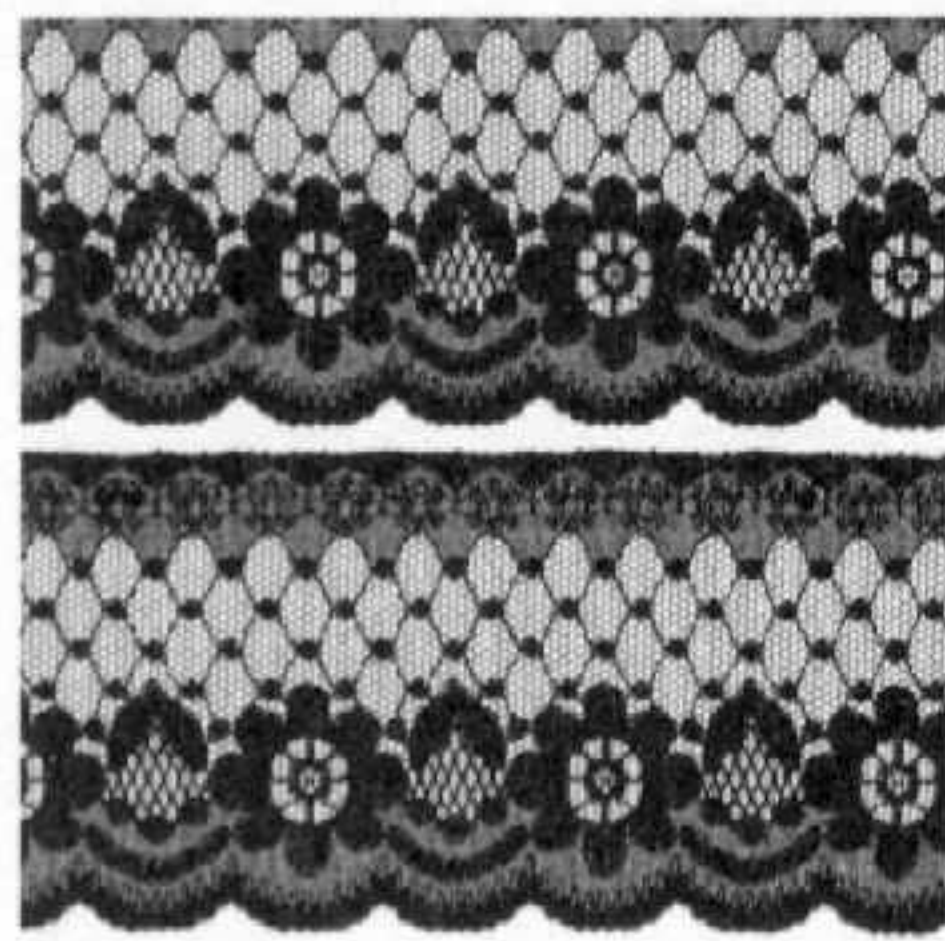
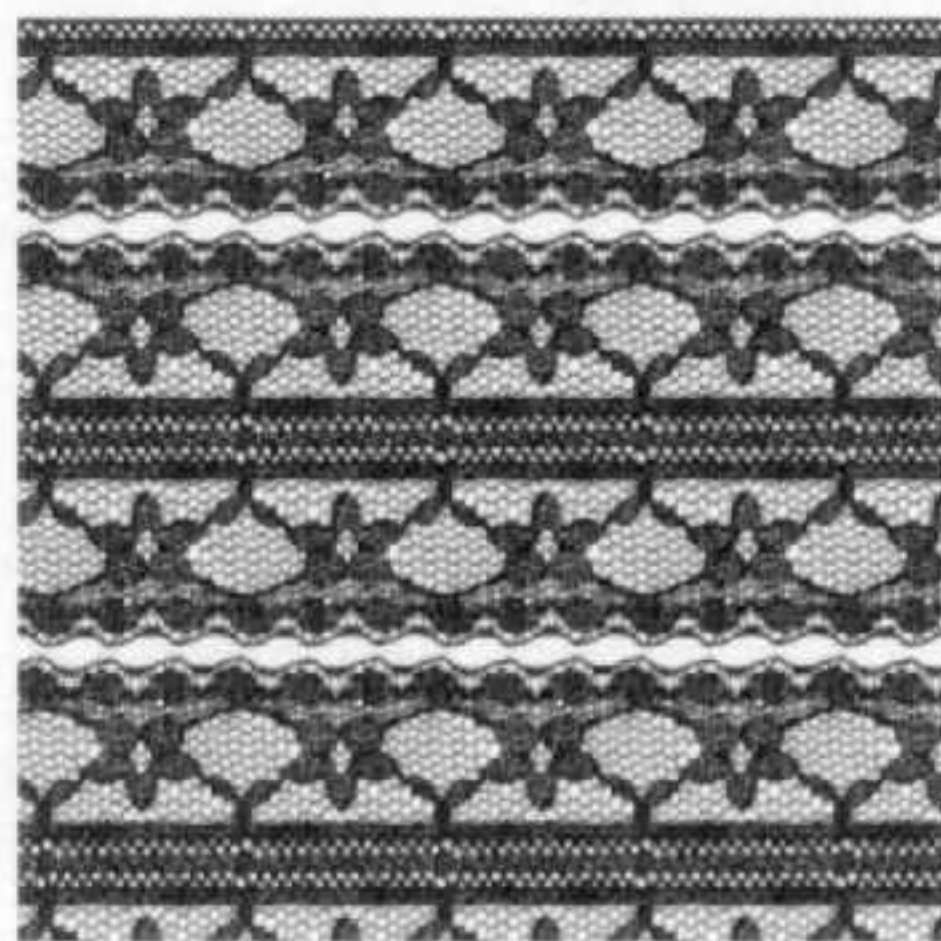
● 风景色调

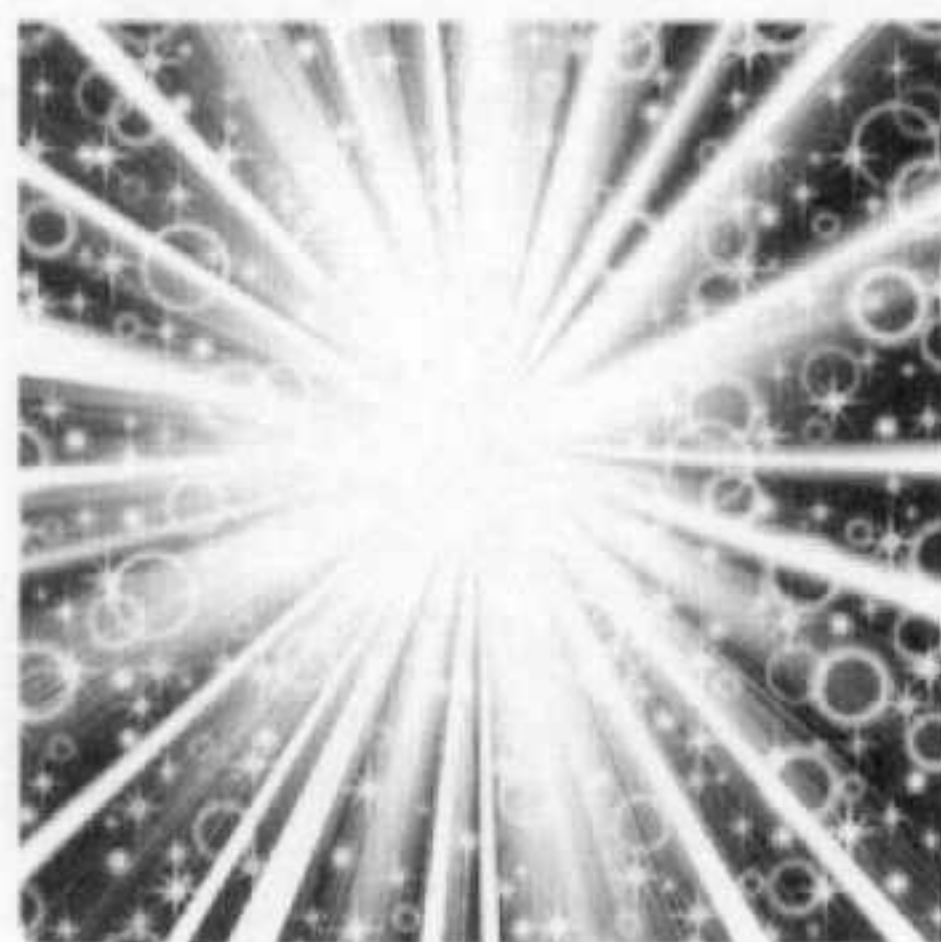
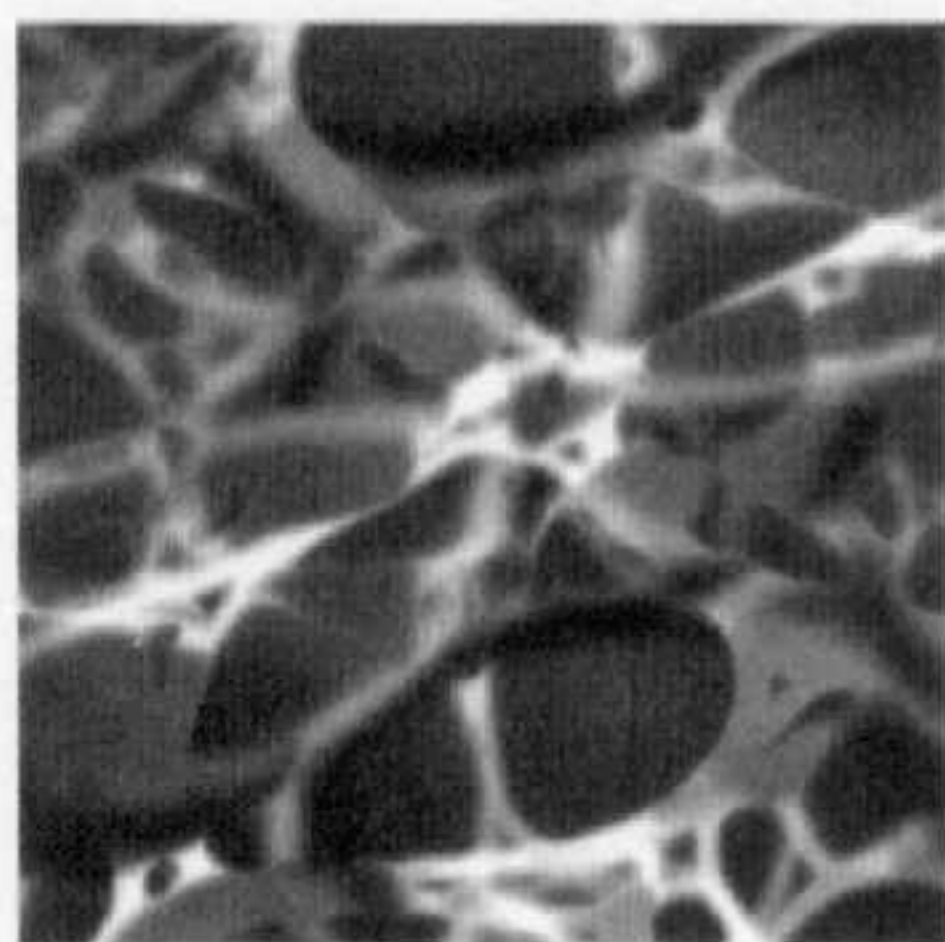
较为写实的风景色调，一般用于漫画中自然风景的表现。

● 花朵色调

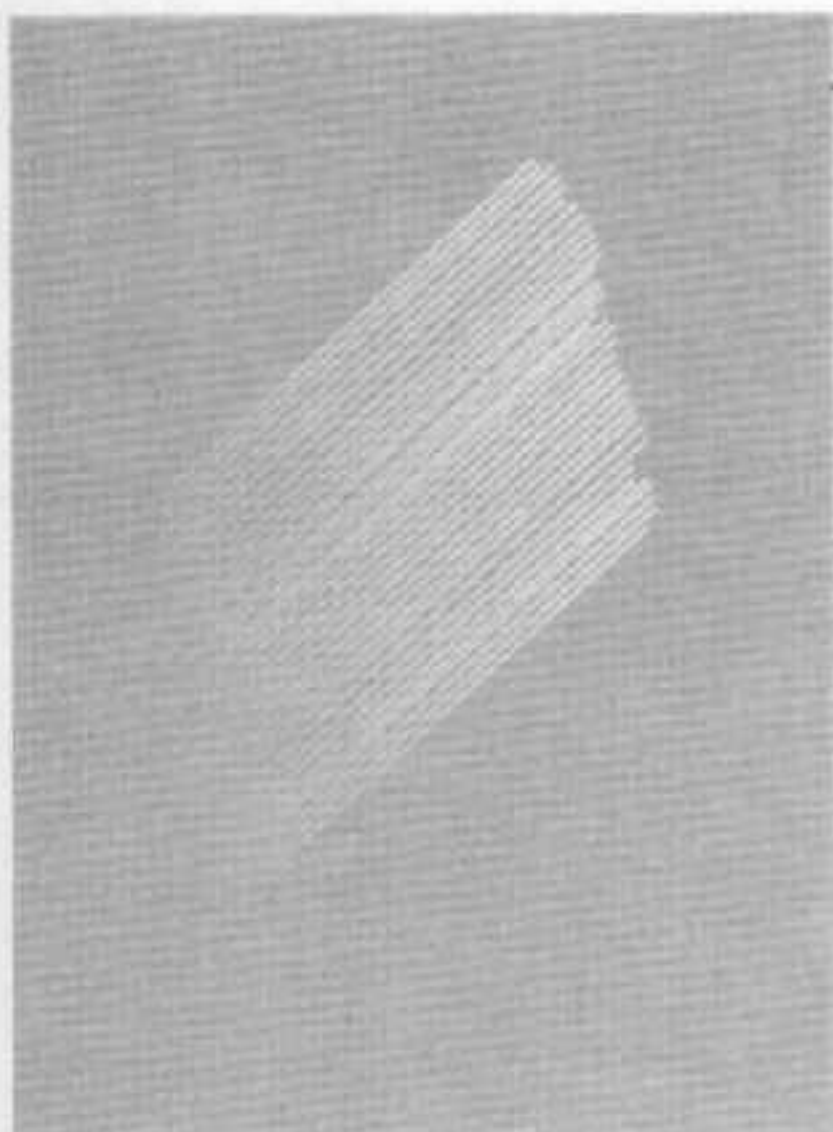
花朵色调一般用于烘托气氛，在漫画中也时常用它们来修饰环境。

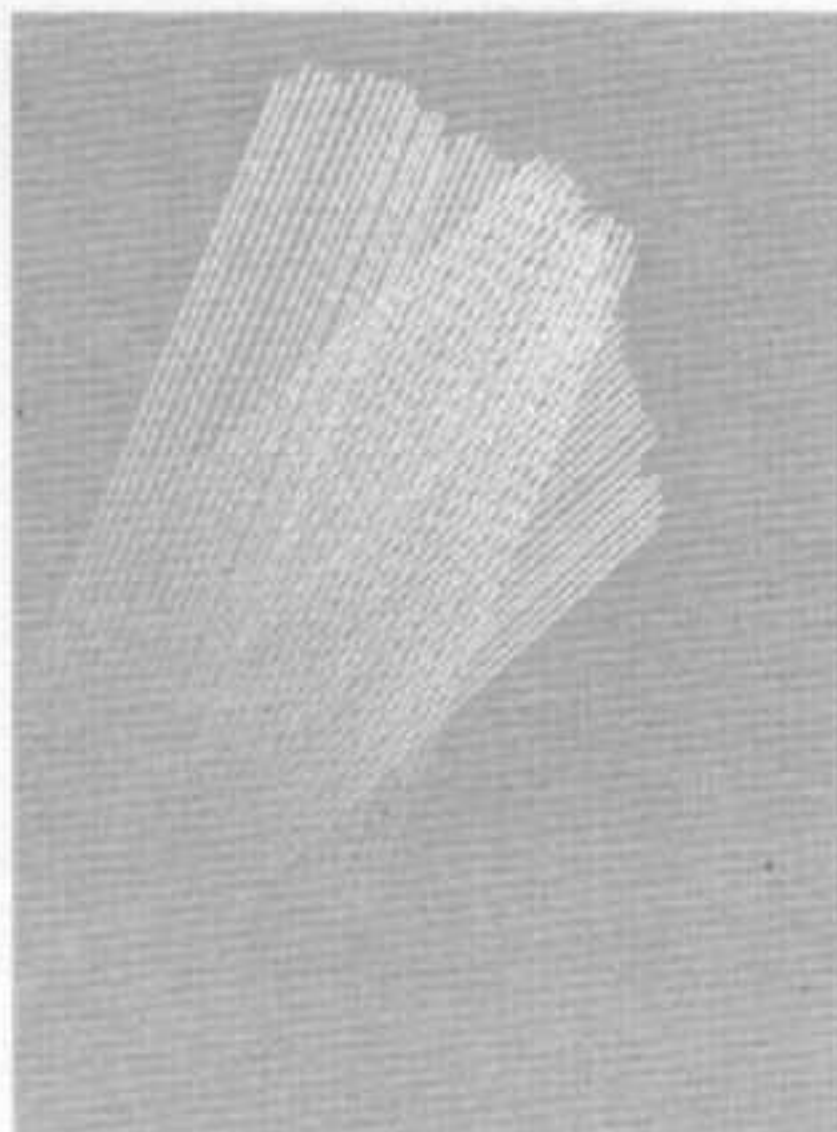
● 花纹色调

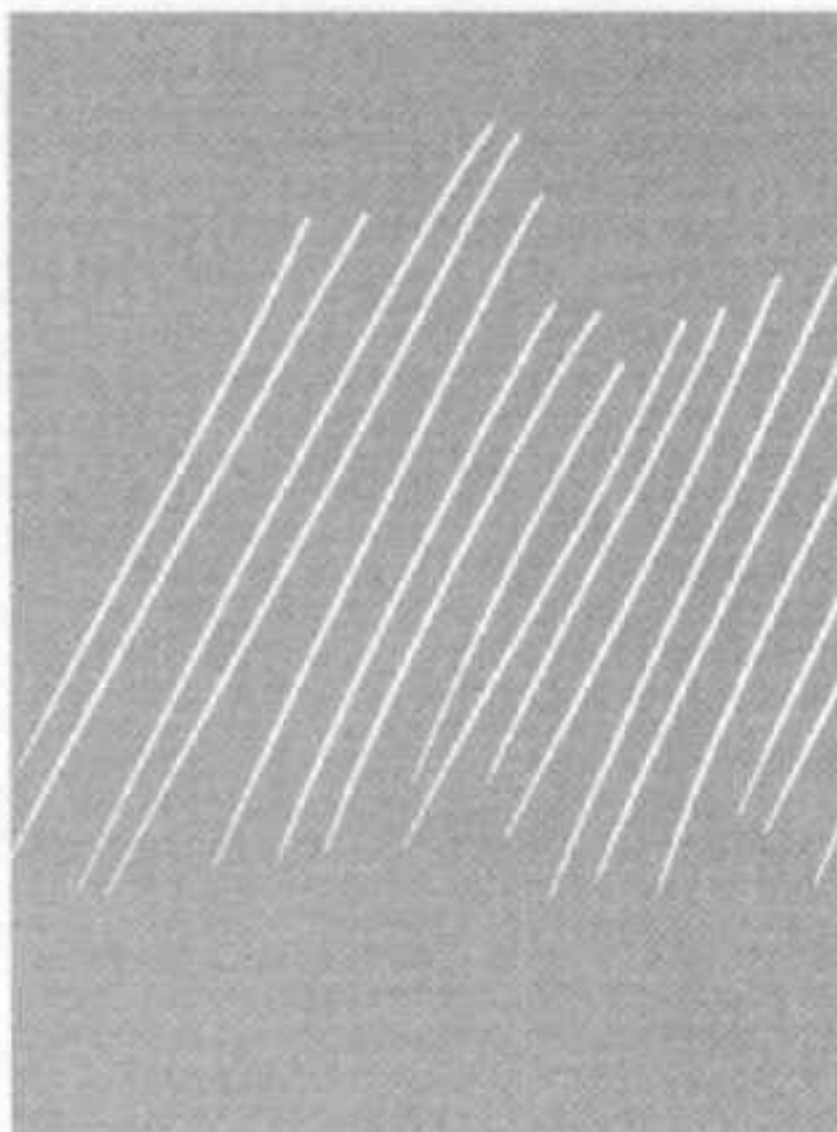
很有特色的一类色调，主要用于表现复杂的服饰道具。

● 特殊效果色调

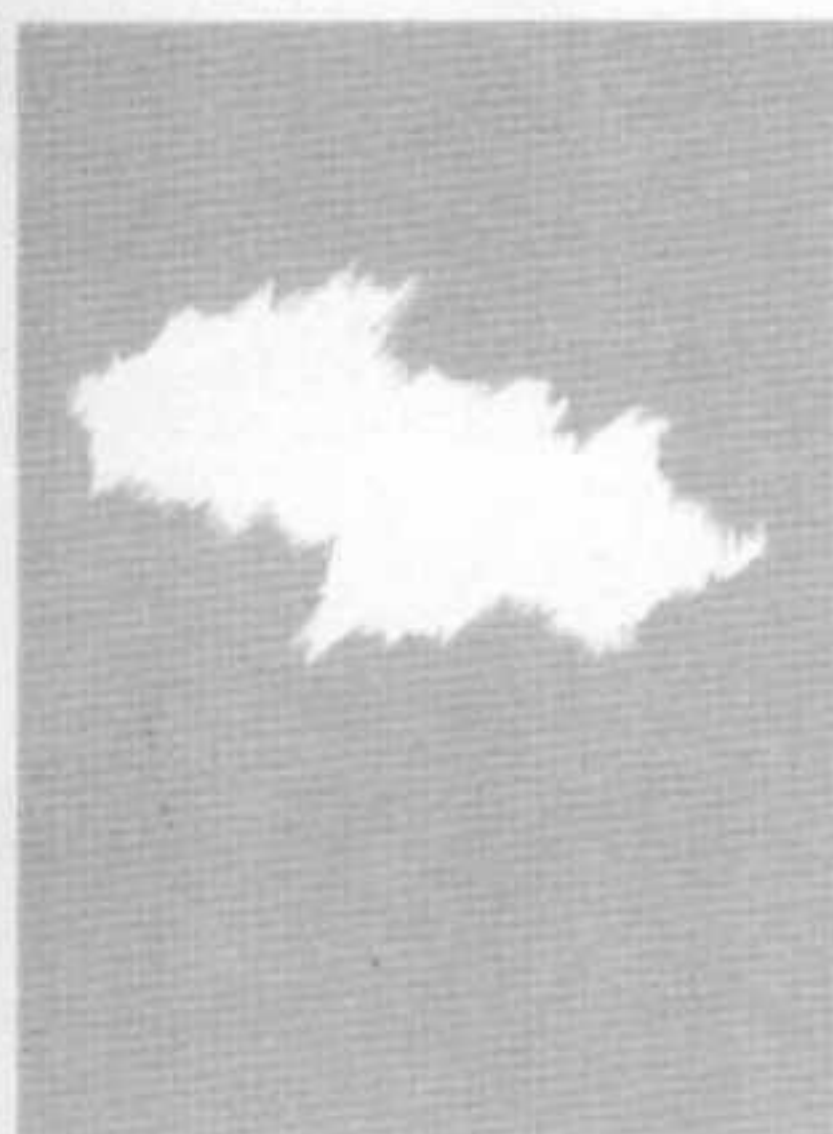
表现特殊环境时会使用特殊效果色调来完善画面，如表现水波、放射线、流线的色调。

3.2 不同的刮削方法

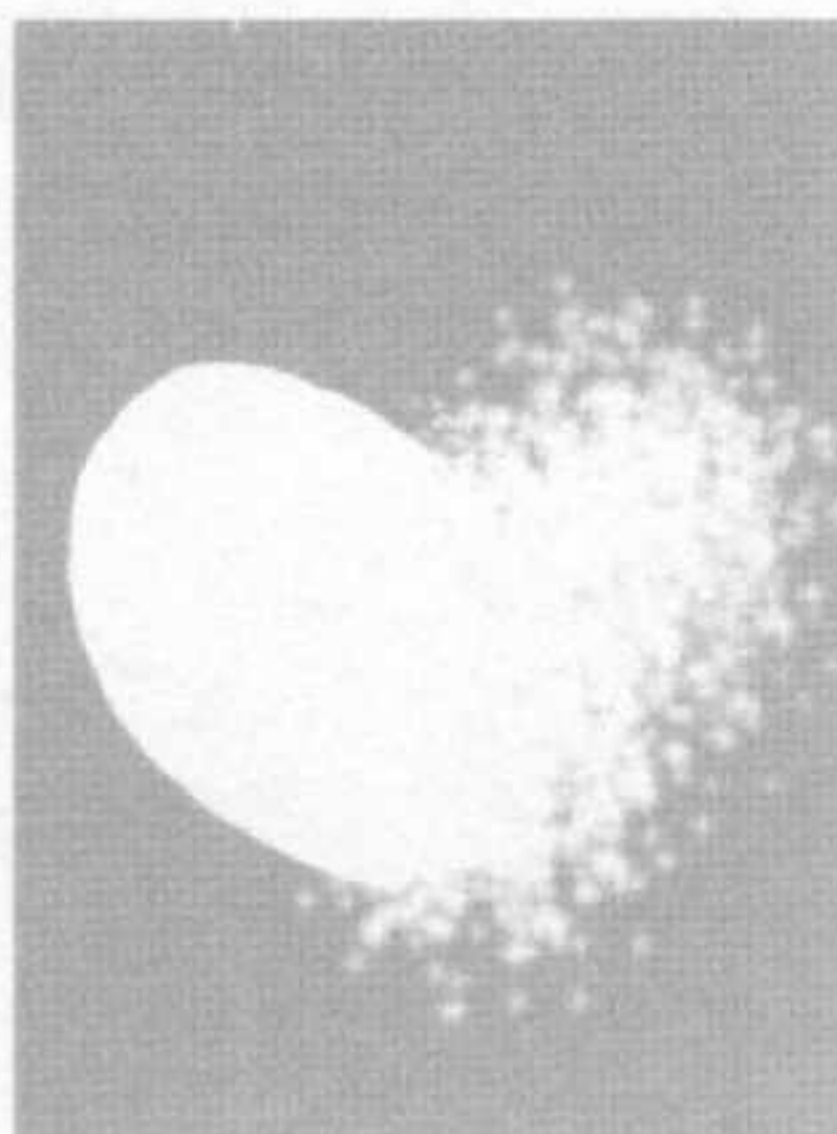
在为画面粘贴好网点后，可用刮削的方式刮出画面的高光等部分。刮削的方法较多，用不同的刀可以刮出不同的效果，并且方法不同刮出的效果也不同，下面我们就介绍一些常见的刮削类别。

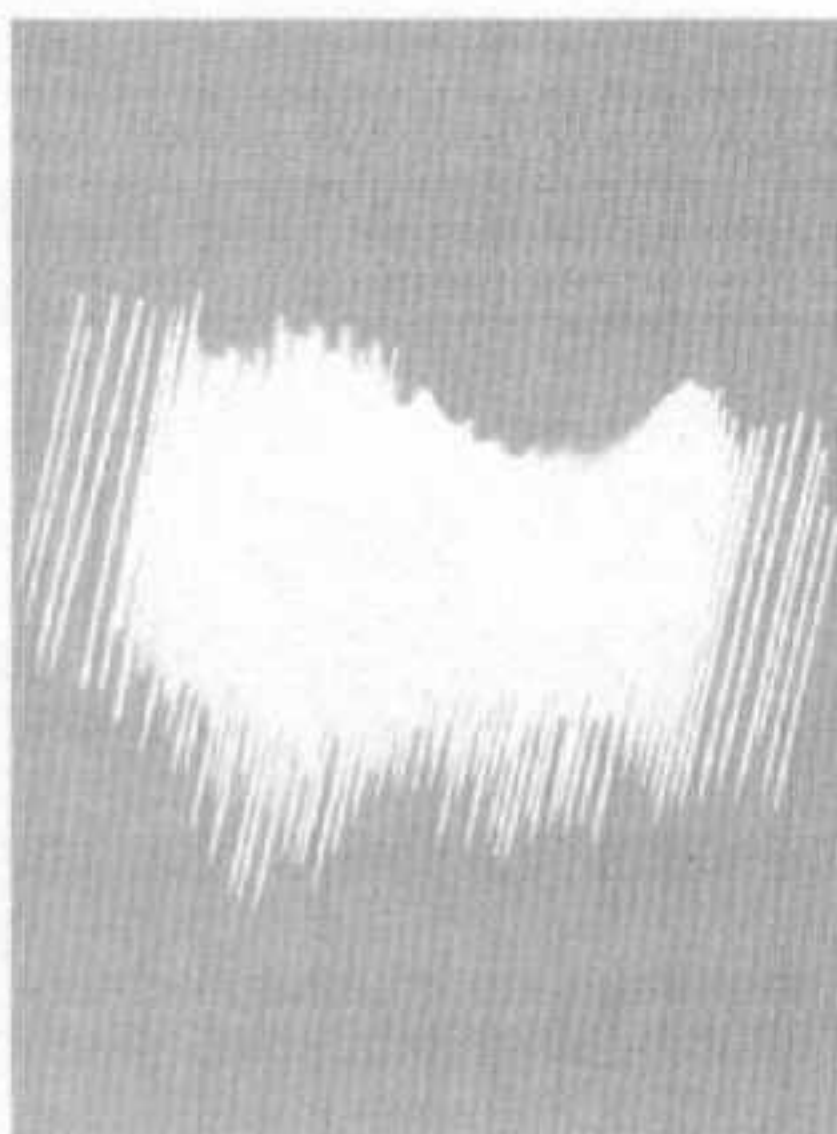
单笔触

此类刮削是在表现下雨和沐浴情景时使用的。

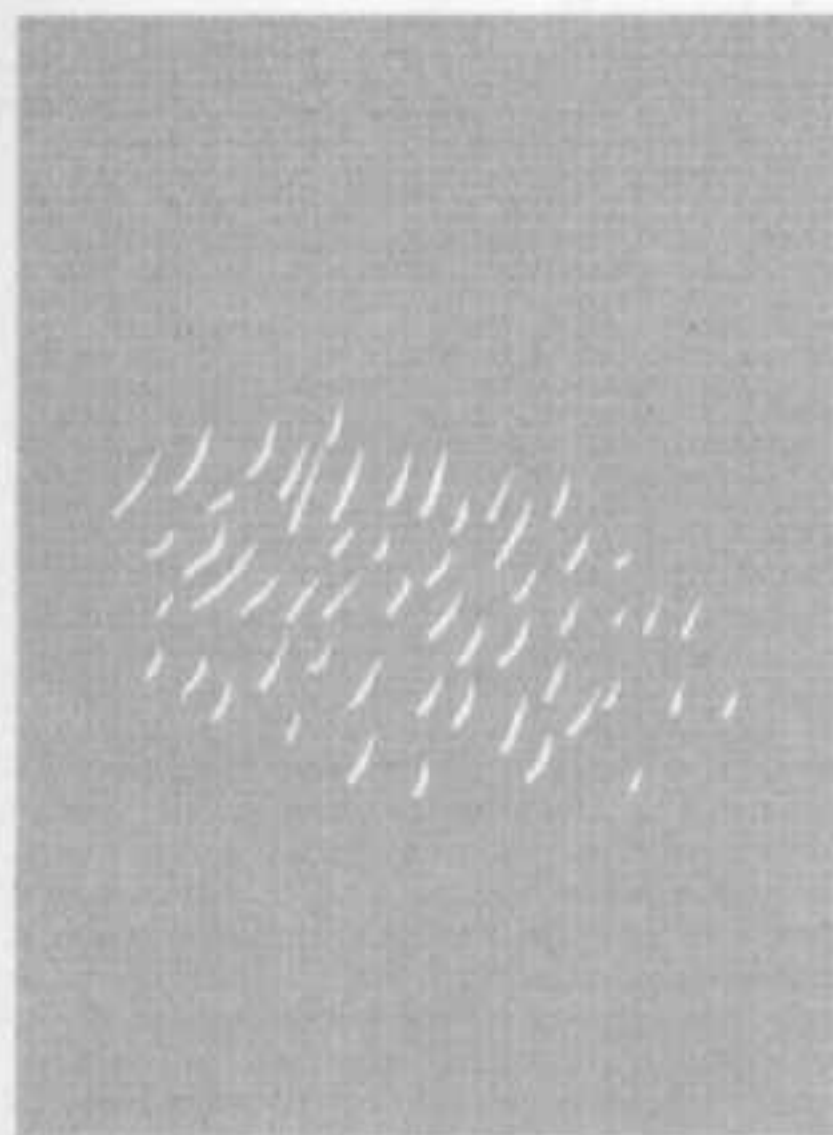
双笔触

重叠的刮削方式，表现出部分重叠的网状效果。

描绘刮削

此效果的刮削方法是让刀背立着，慢慢进行刮削。

平面刮削

这样的刮削大多用于表现云和烟等效果。

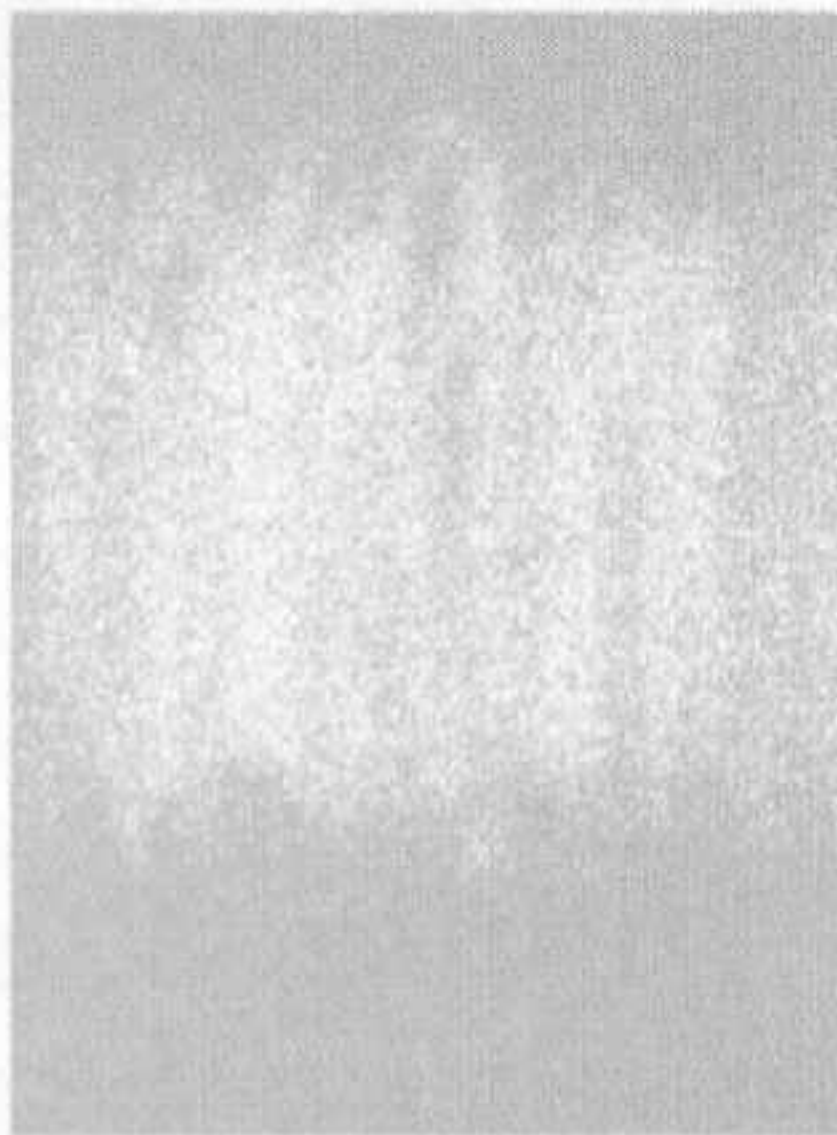
由浓变浅

这种效果也是使用频率非常高的一种刮削方法。

闪光

这是最普通的一种刮削，用来表现阳光等效果。

抓刮

用刀片点顿的方法进行刮削，用于表现水和火焰的效果。

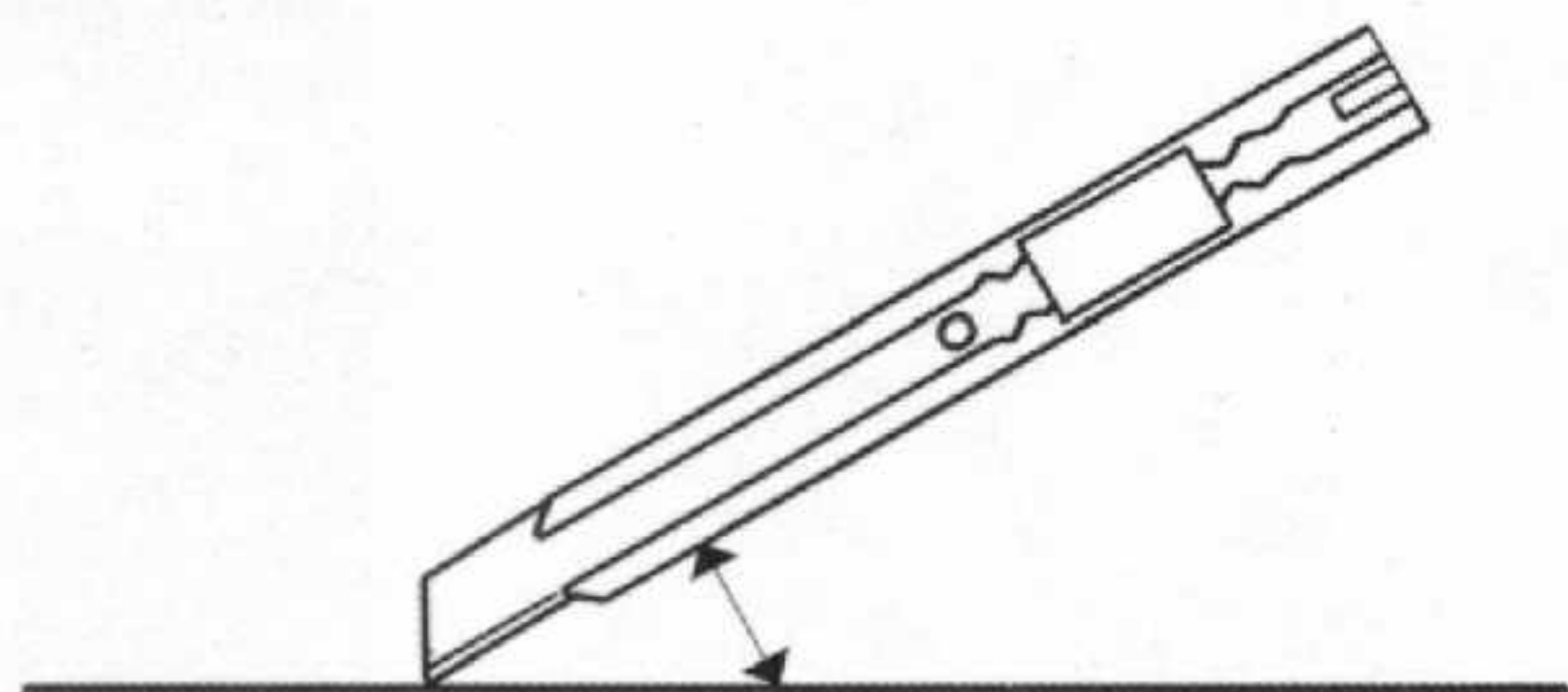
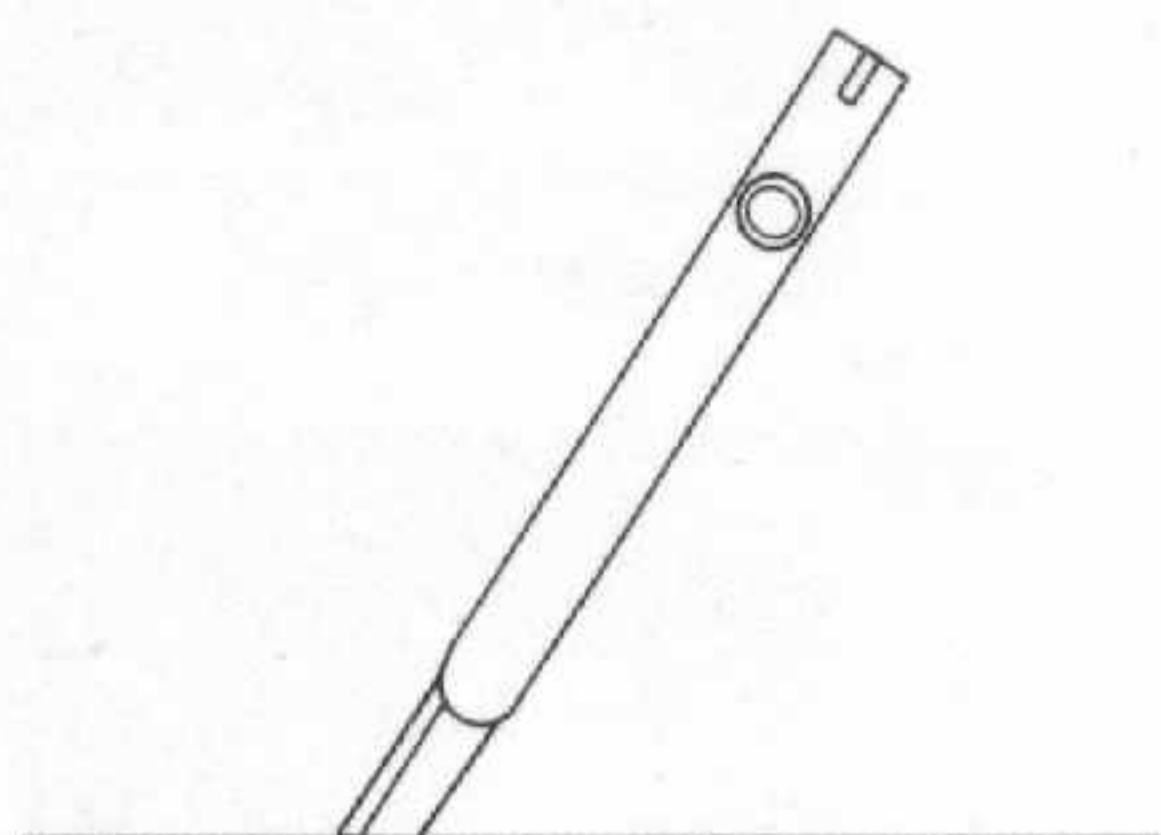
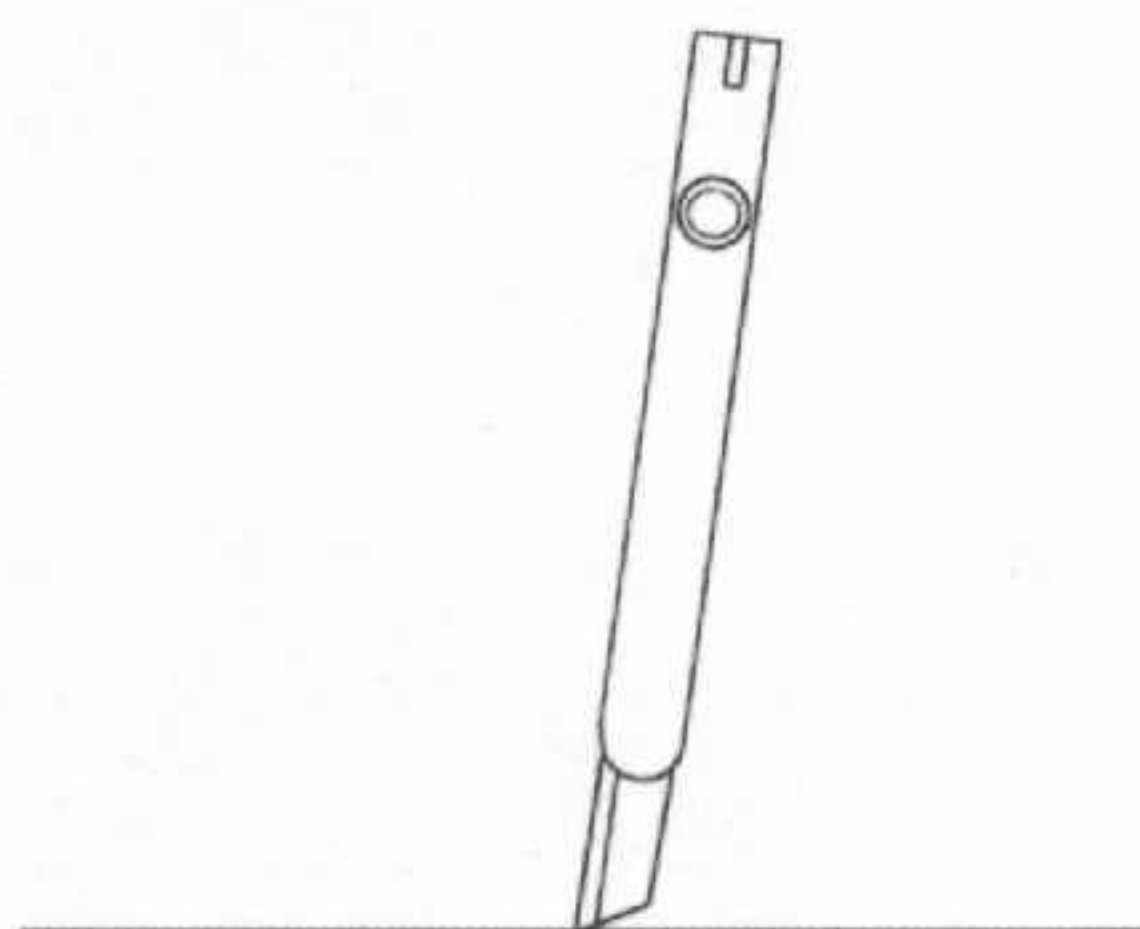
使用硬橡皮刮削

用橡皮刮削，这样的刮削方法多用于表现比较光亮的效果。

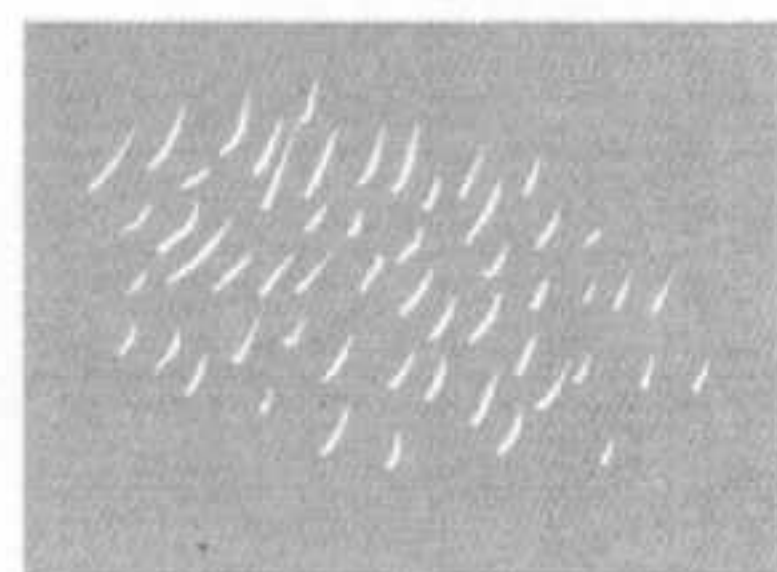
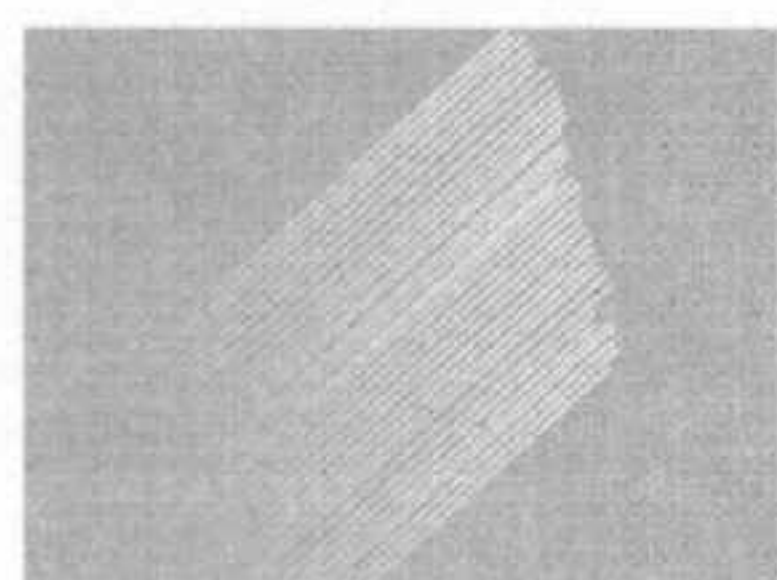
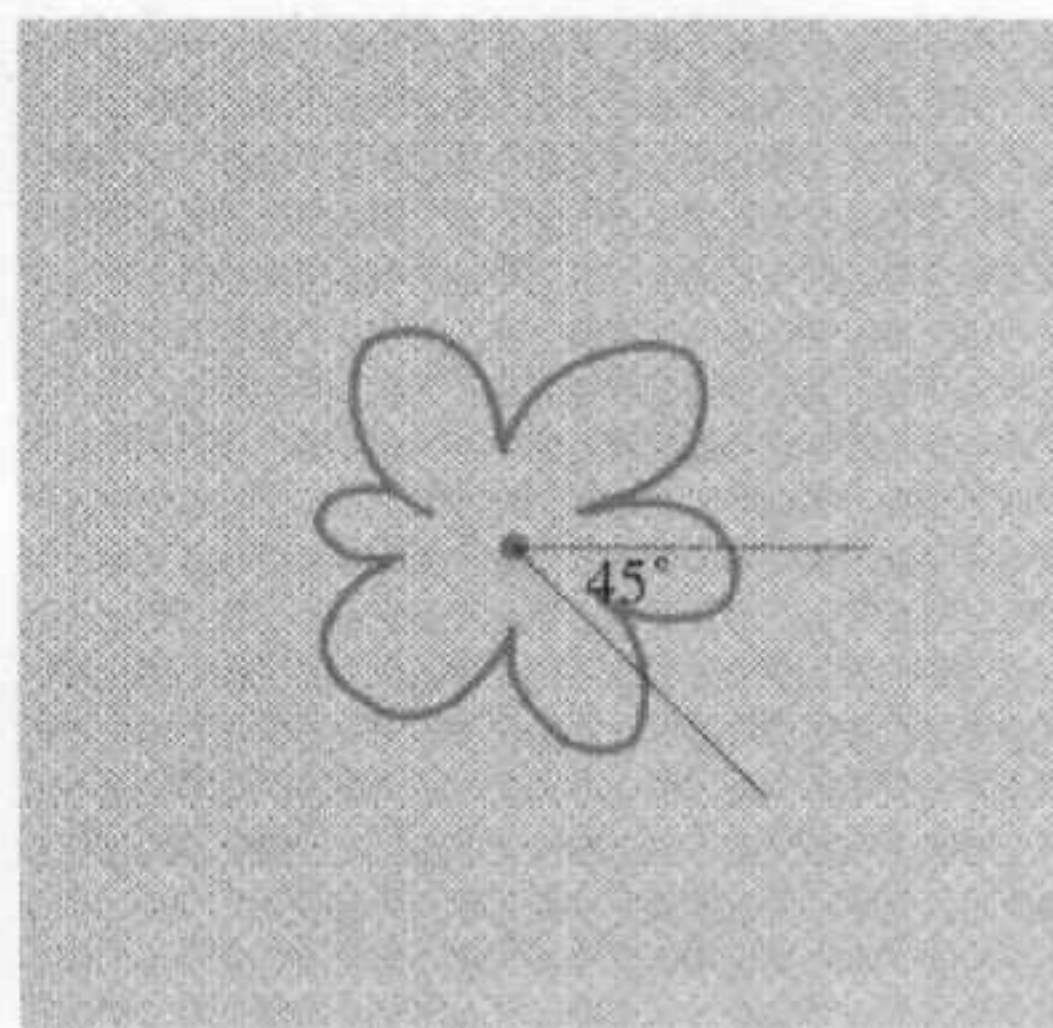
沙粒刮削

用喷枪工具进行刮削，此类刮削适用于沙滩等要表现颗粒的场景。

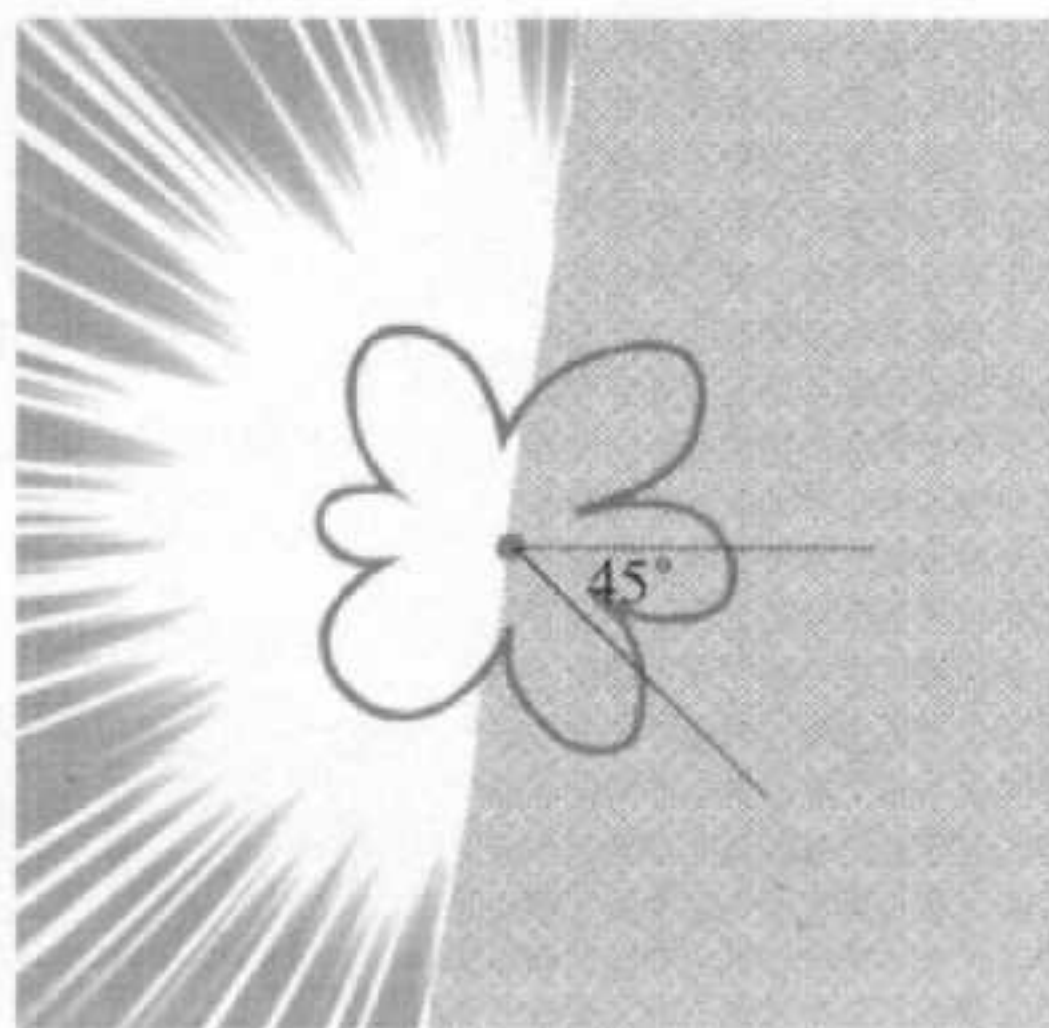
刀具的拿法

想要刮出漂亮的笔触来，就一定要掌握刀具的握法。刀背、刀面以及刀尖刮出来的效果都是不一样的，下面我们就来一起学习刀具的握法，以便刮出漂亮的笔触效果。

双笔触刮削

单笔触刮削

平面刮削

抓刮、闪光等刮削

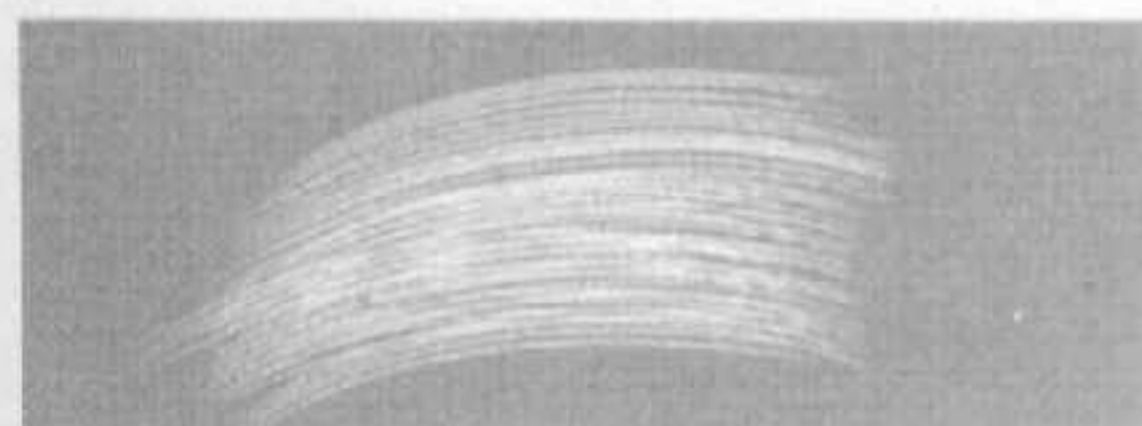
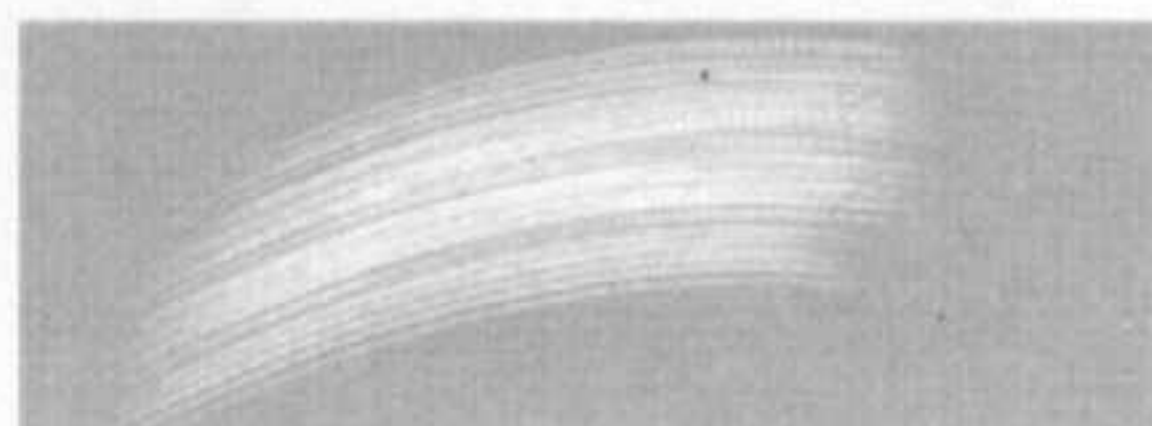
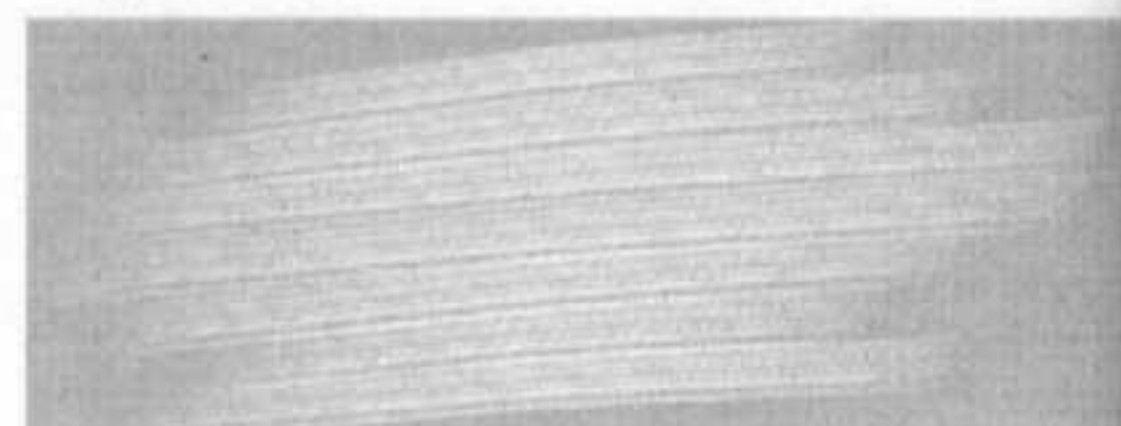
闪光的45°角刮削方法

45°

① 找到中心点，并以此为中心来进行刮削。

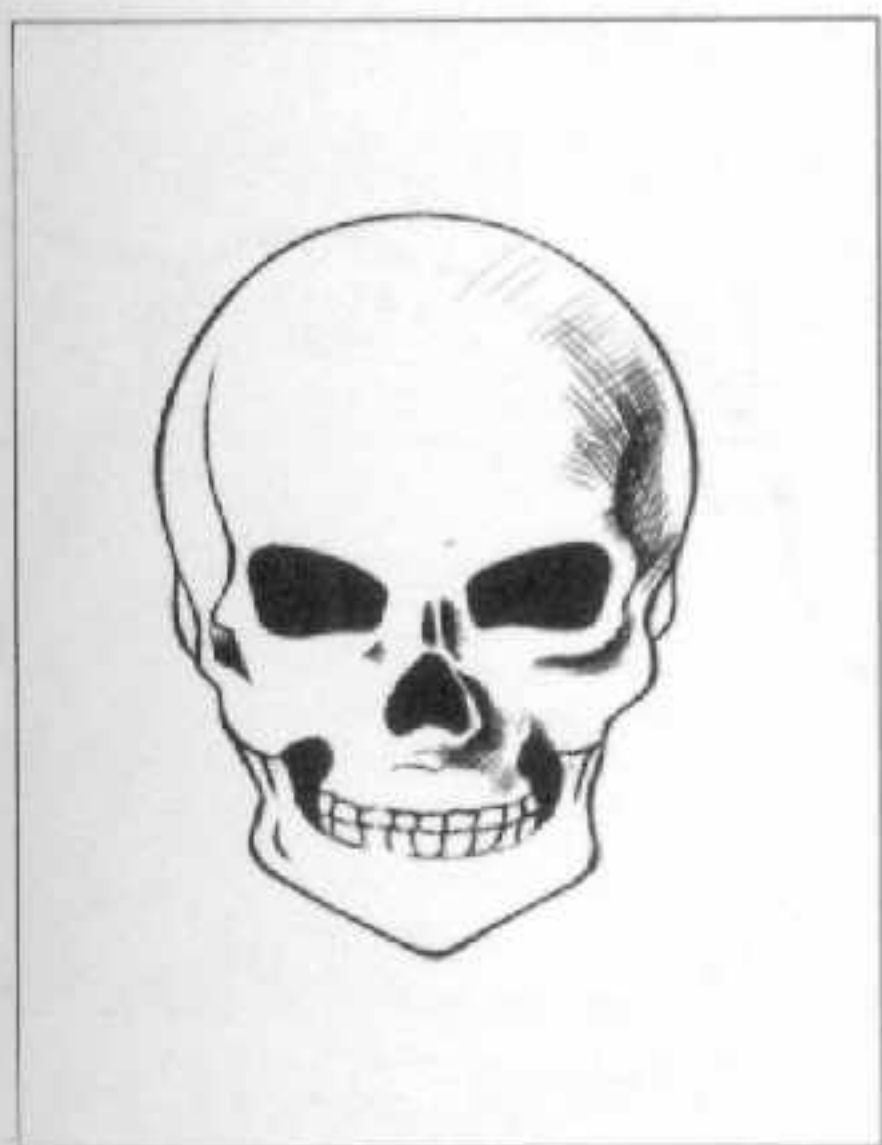
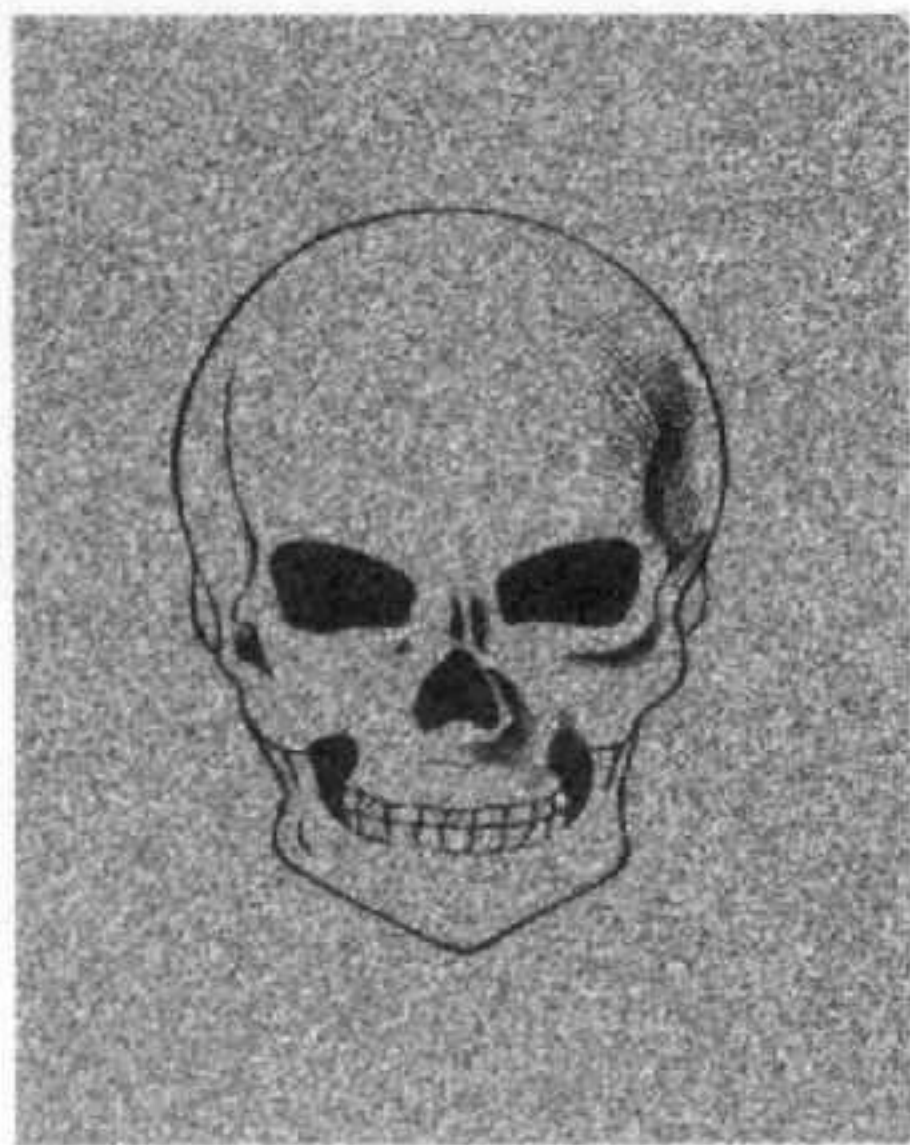
45°

② 刮出闪光的效果。

③ 完成刮削。45°角是最难刮削的，但是也只有这个角度的效果才是最精细的。

干净的刮削方法

干净的刮削是指尽量用直线刮削，刮出漂亮的线条效果，让画面看上去整洁美观，下面用图例进行讲解。

线条虽然很整齐，但弯曲部分有交错。

线条太过密集，显得头重脚轻。

这样刮出的直线条非常干净漂亮。

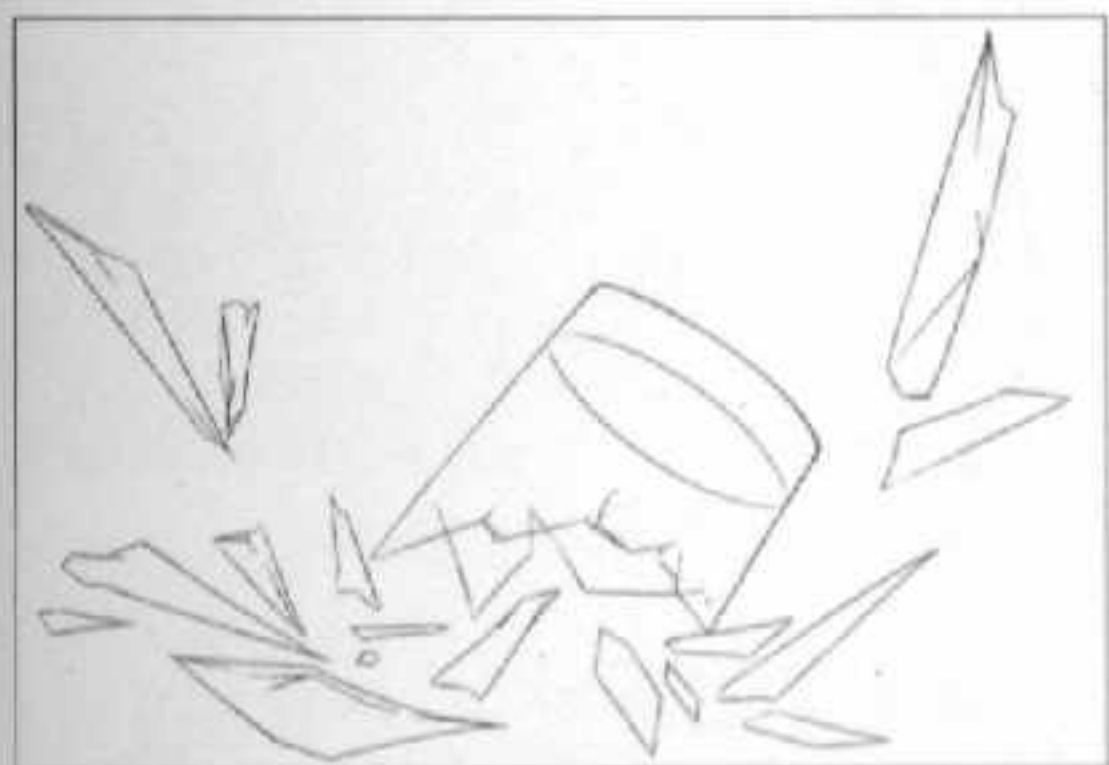
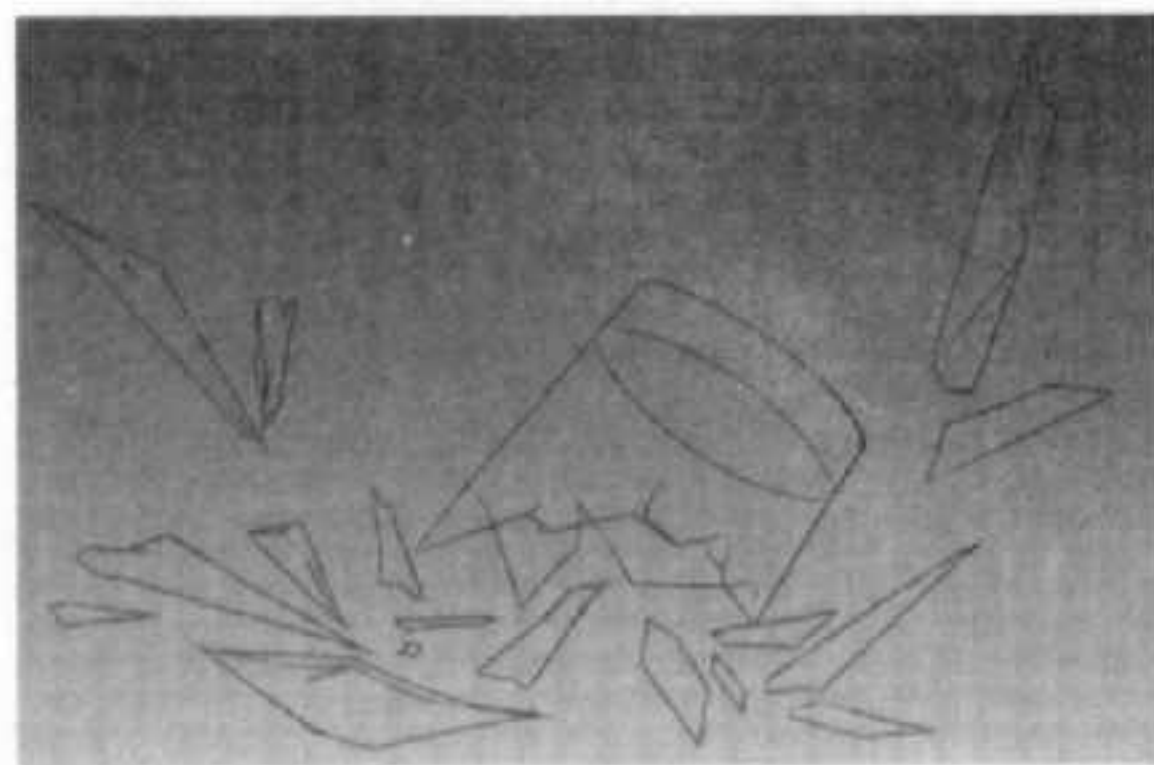
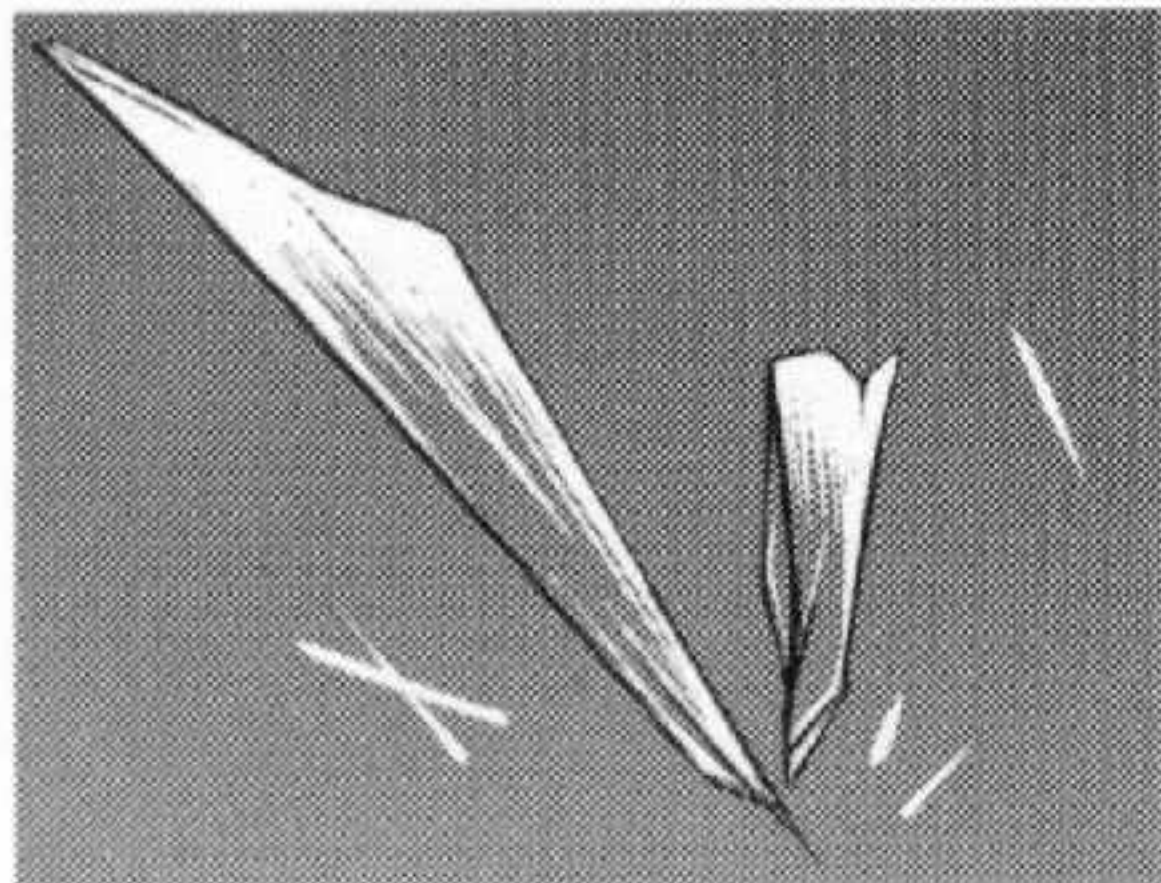
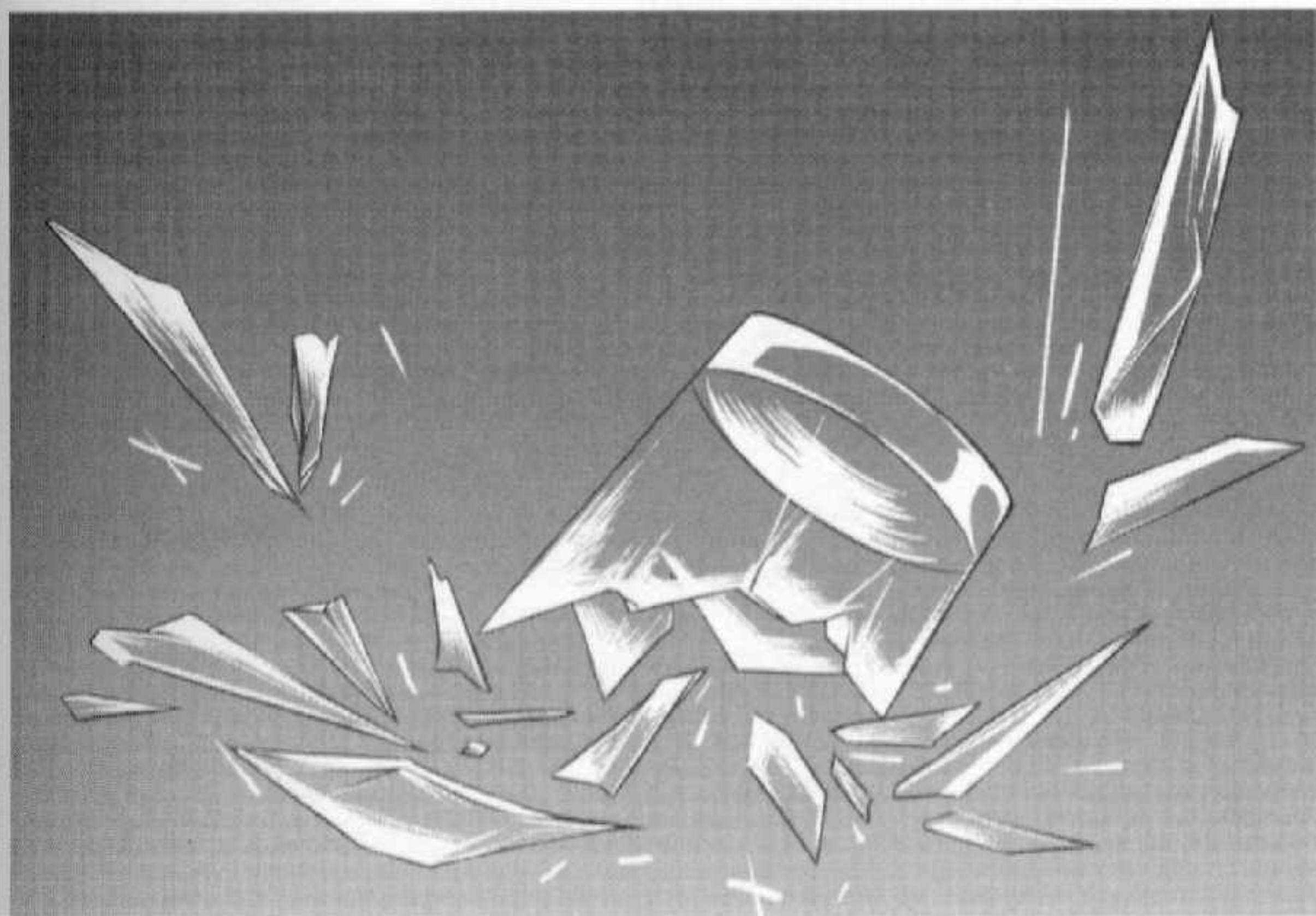
粗糙的刮削

干净的刮削多用于画面较为整洁的画稿之中，虽然干净细致的刮削很重要，但有时采用粗糙的刮削会有更明显的效果。这样的粗糙刮削多用于表现具有沧桑感且较有气势的画面。

① 黑白稿体现不出画面的质感。

② 为黑白稿件添加网点来表现质感。

③ 使用粗糙的刮削手法表现特殊的效果。

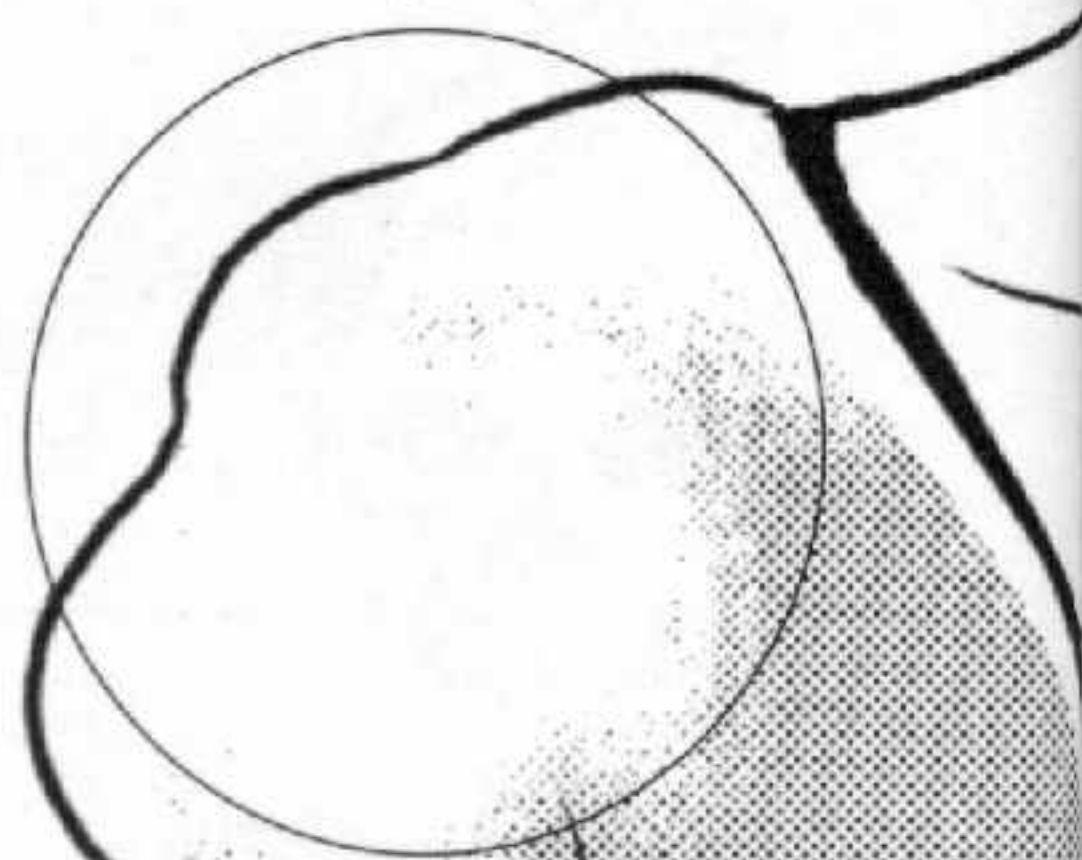
用刀子刮出直线条和交叉的线条来表现画面的沧桑感。刮出骷髅的边缘让其看上去更有气势。

锐利的刮削

锐利的刮削适合表现玻璃碎片等带着闪光的尖状物体。

① 黑白稿体现不出画面的质感。

② 贴上网点后没有刮削的效果。

③ 玻璃是透明物体，在刮削其边缘的时候要快速地找到并对准边缘，然后动作果断地刮出锐利的效果。

④ 继续进行刮削，完成玻璃碎片的表现，可看到其边缘显得又尖又利。

刮削的注意事项

刮削的时候应注意不要漏掉某些部分, 避免因为没有刮干净而给人以脏乱的感觉。

正确漂亮的刮削

没有漏刮的部分, 很干净。

错误漏刮的刮削

漏刮的部分给人以脏乱的感觉。

刮削的时候不能直接刮削描线的周围, 会刮出白道来。而且这样的刮削会产生太多的痕迹, 使画面显得死板。

正确的刮削

刮出道来的效果

3.3 色调的应用

前面我们简单地介绍了光影及色调的一些基本知识，下面我们用一个完整的例子进行讲解，让大家更清楚地了解色调在画面中的应用方法，以及色调起到的作用。

干净的线稿看上去并不是很饱满，下面我们为这张干净的线稿逐步添加上色调，让画面更丰富。

没有色调的线稿图

① 首先为人物的皮肤及衣服添加色调。

选择网状色调60L、浓淡为20%的网点，在线稿上粘贴网点，然后用刀进行适当刮削。

刮网的时候一定要按照人物脸孔的形状来切割。

衣服上褶皱的刮削也要根据服饰褶皱的走向来进行。

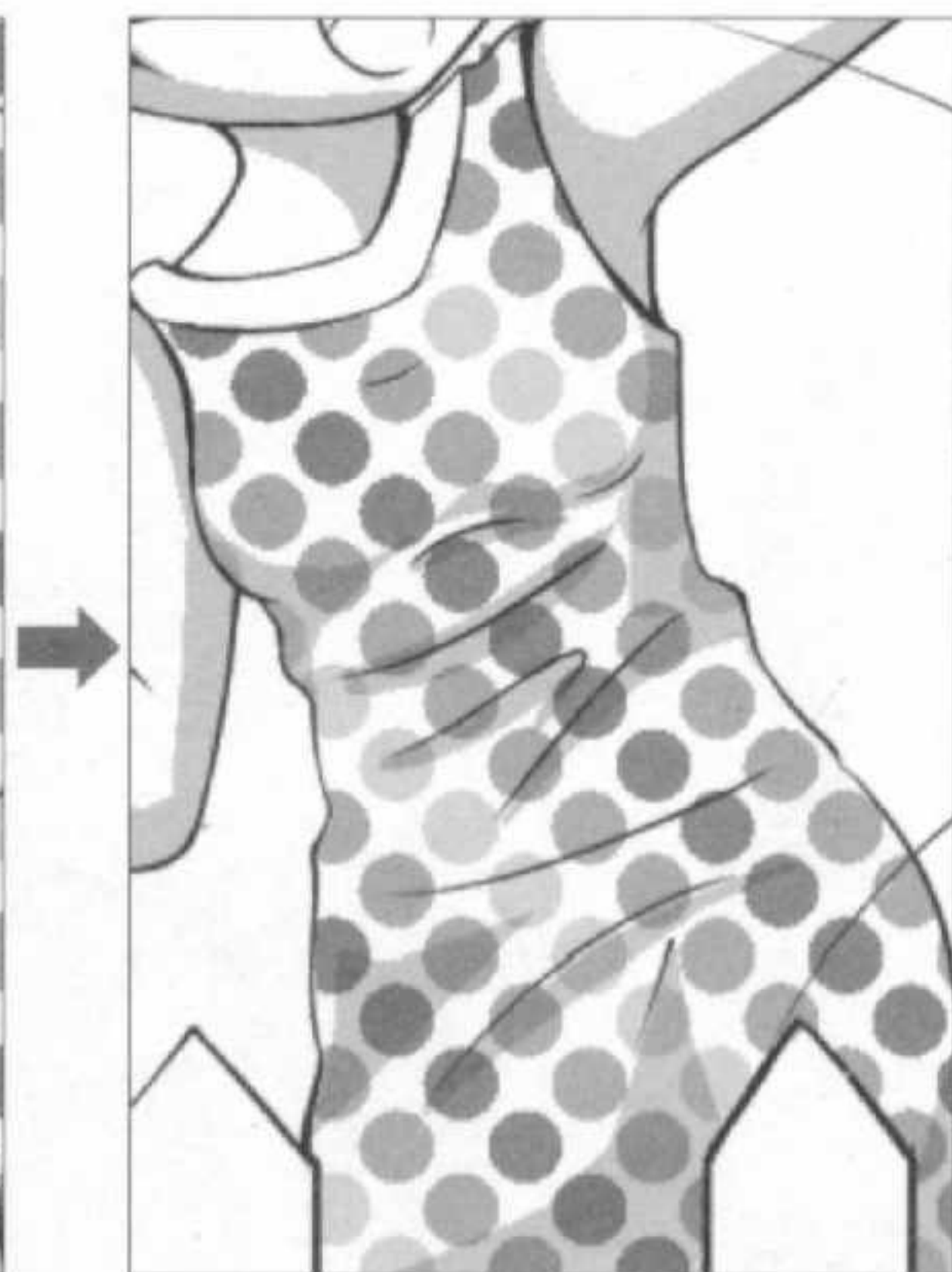
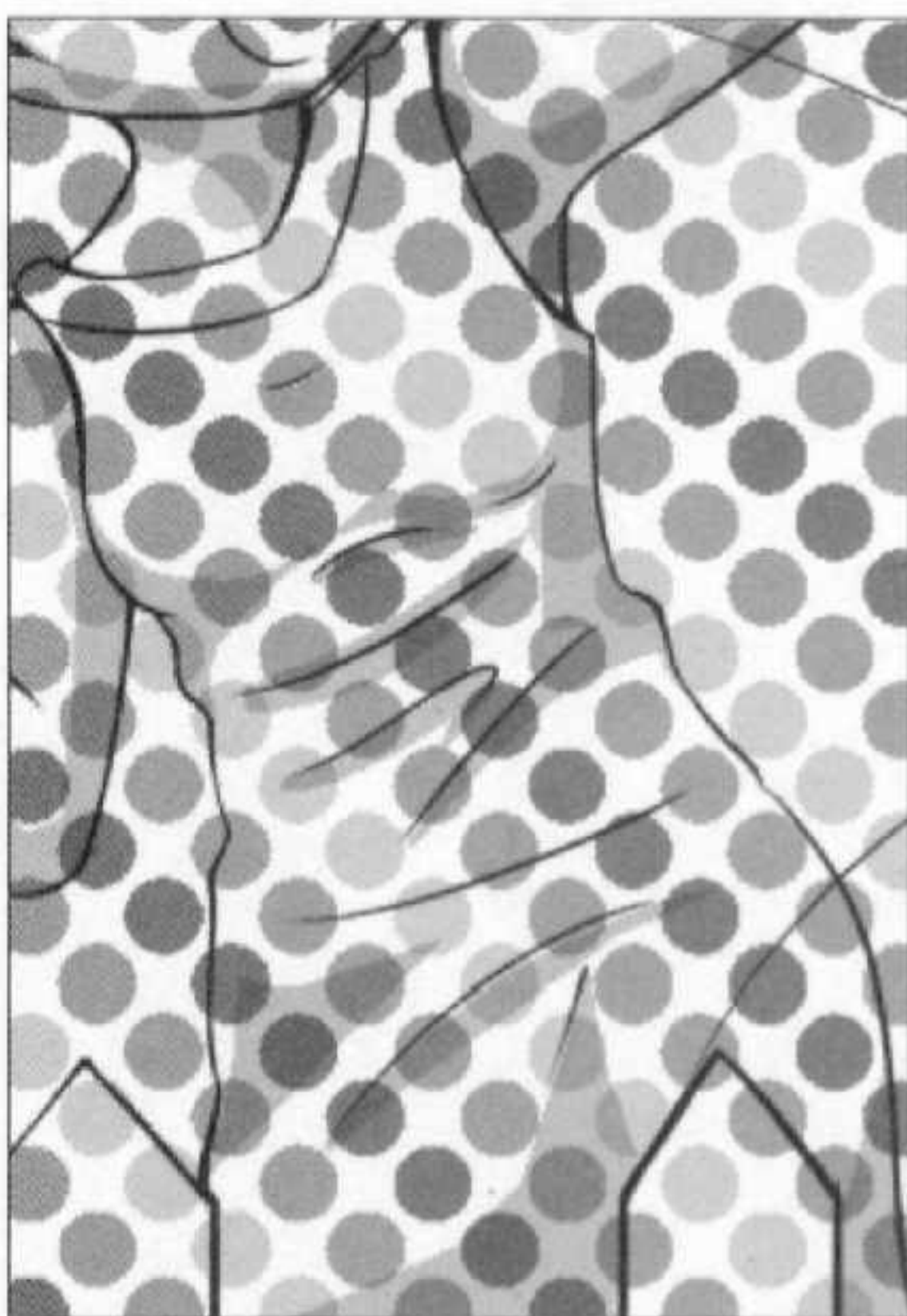
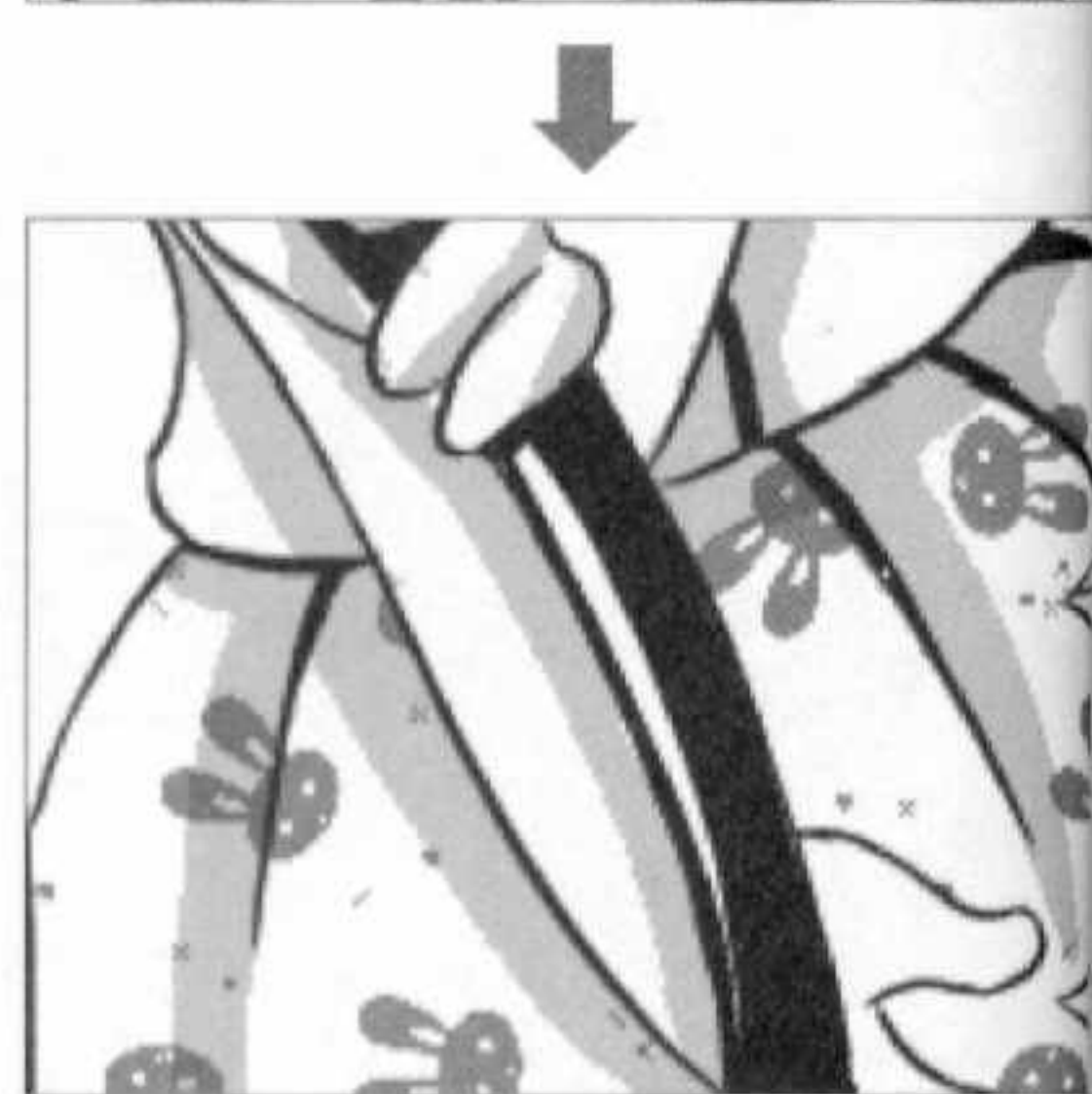
② 接着我们为人物的头发添加色调。要注意两个人物头发的色调要有差异，要区分出层次。

刮削出头发上的高光，让头发看上去有光泽。

其中一个人物我们设定其头发为黑色，另一个我们贴上浅一点的色调，作为层次的区分。

按照人物头发边缘进行切割后的效果。

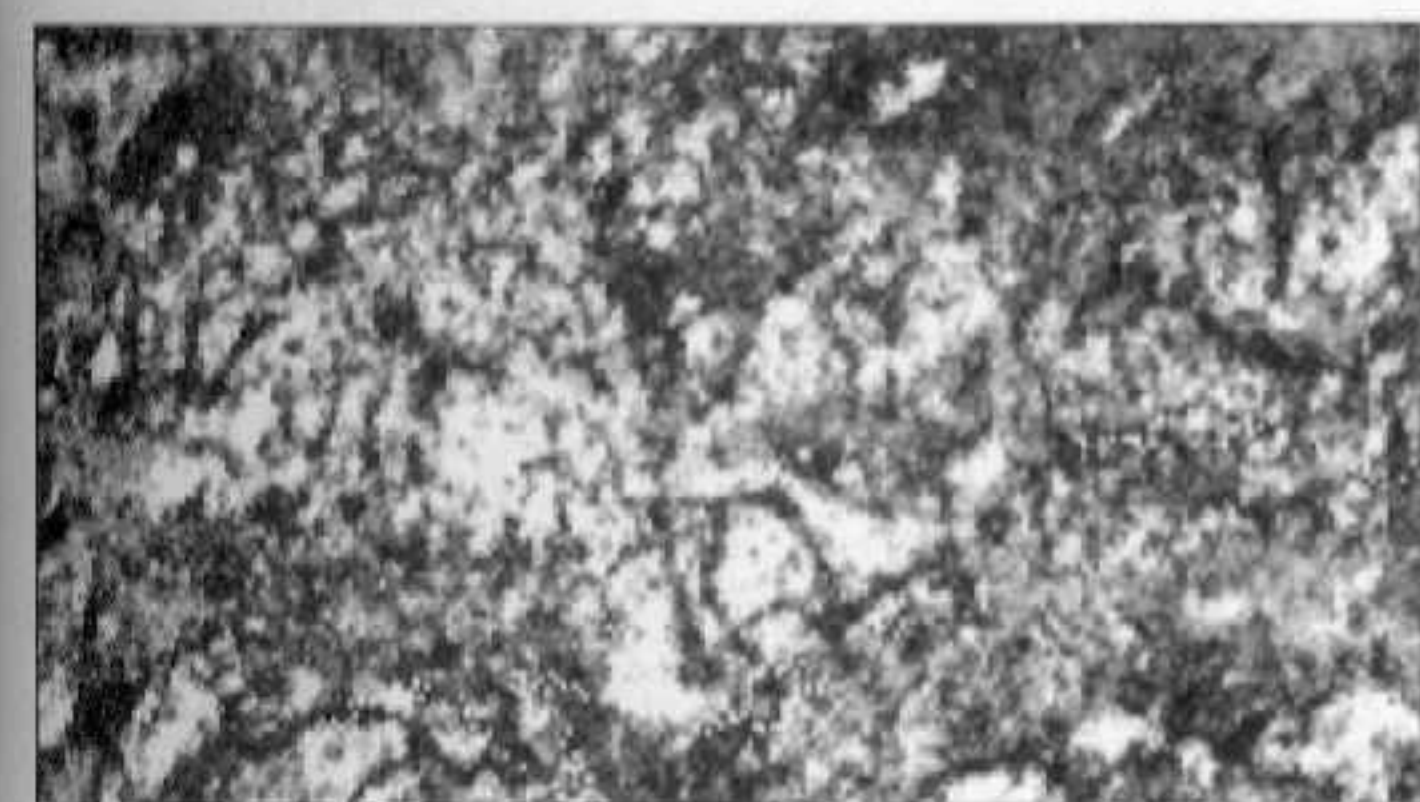
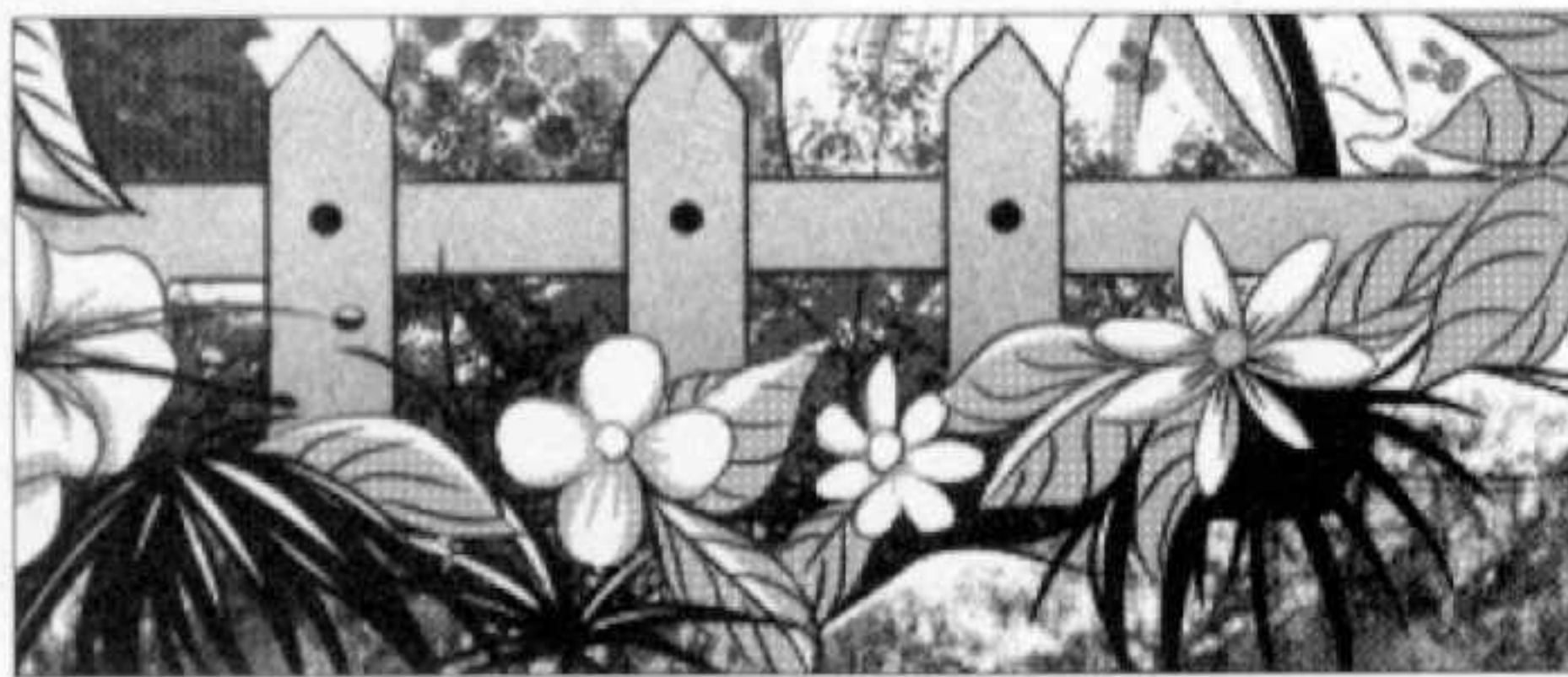
最后为了让头发更具有光泽感，需要对头发的边缘进行刮削。

③ 人物的皮肤和头发绘制完成后，我们接着用同样的方法为人物的衣服添加色调。

衣服的刮削方式和头发、皮肤的刮削方式是一样的，首先选择合适的花纹网给人物贴网，刮网的时候按照边缘仔细刮削。

④ 人物身体上的色调我们已经基本添加完成了，为了让画面更丰富，下面需要对背景进行色调的添加。

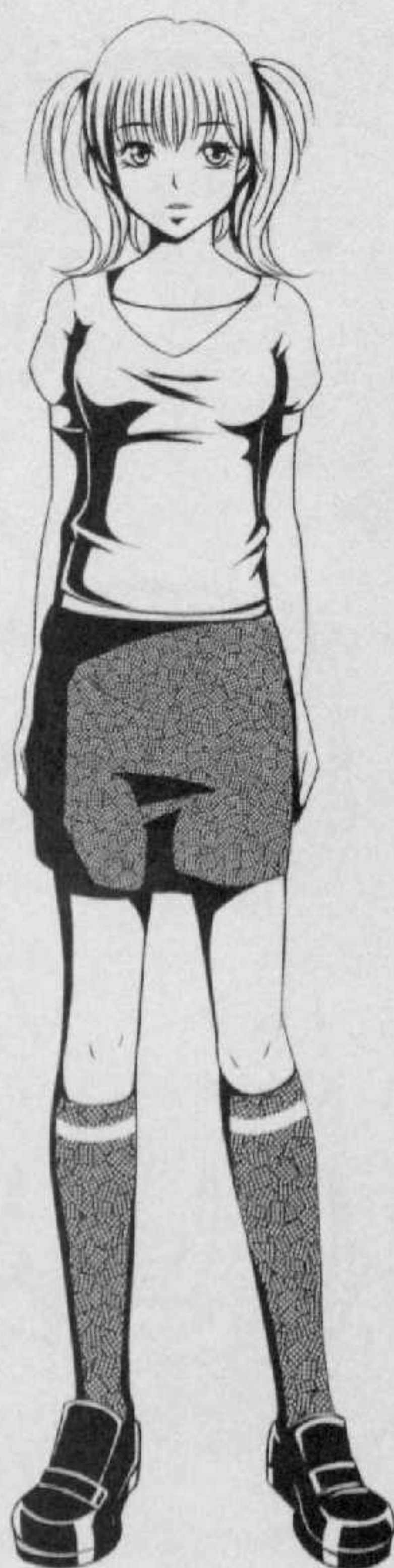
找到合适的背景网点，来为画面贴上背景天空。

天空中的云朵可以采取刮削的方式绘制出来。不过现在市面上有很多云朵风景的网点，为了让画面更精致，我们可以选择这样的网点进行直接粘贴。

找到合适的背景网点，来为画面贴上背景树枝等图案。

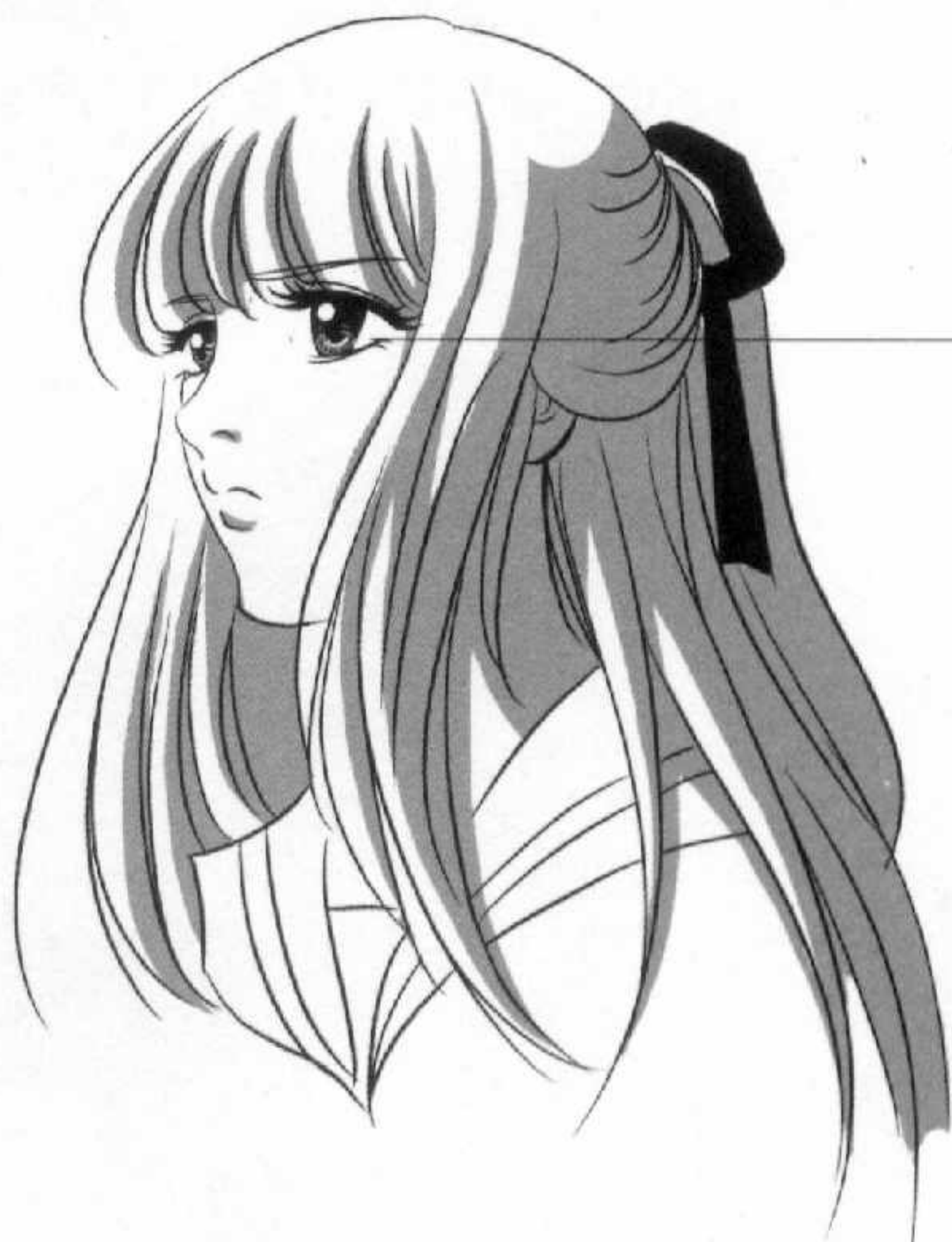
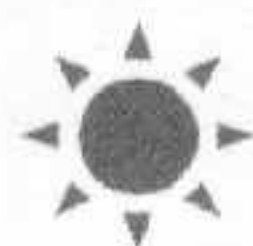
色调的粘贴其实很简单，只要掌握了刮削的方法，就可以为画面贴出漂亮的色调。

石头的色调网点。

最终完成稿

第2章 光线运用的基础知识

光线如何在人物的身体上表现？不同面料及不同色彩的服饰要怎样表现才好？在添加完固有色后再添加光影效果会有什么变化呢？我们生活中一些常用的小道具要怎样表现其光影效果呢？下面就让我们通过本章的学习来了解以上这些问题的解决方法吧！

1 人物特写的光影表现

光线照射到人物的身上后会产生不同的变化，所以光影的表现一定要准确，才可以更好地表现出人物的形体，下面我们就一起来学习如何表现人物特写的光影效果吧！

1.1 眼睛的表现

人物五官中眼睛的光影表现很难，由于光线的照射方向不同，高光的表现就不相同。

光线从右上角照射过来，人物面向光源，所以人物眼睛中的高光较多。

人物面向光源时眼睛的绘制流程

① 首先勾勒出眼睛的形状。

② 接着涂黑眼睛中黑色的部分。

③ 用钢笔描绘瞳孔和睫毛。

④ 用排线的方式继续细化眼睛。

⑤ 为眼睛加上高光，提亮眼睛。

⑥ 最后涂暗过亮的部分。

眼部高光的正确绘制

眼睛向上看。

眼睛往旁边看。

眼睛向下看。

错误的画法。眼睛中的高光不能左右对称，这样会有视觉混乱的感觉。

正面眼睛的光影表现

正面的眼睛由于形状的不同，眼睛中的光影表现和高光表现也各不相同。

侧面眼睛的光影表现

侧面眼睛和正面眼睛的光影表现方法基本相同，但由于侧面眼睛的形状有所变化，所以高光的表现有差别。

饱含泪水的眼睛的光影表现

眼睛中的泪水是透明的，所以当眼睛中含有泪水的时候，光影也是需要绘制出来的。

1.2 嘴唇的表现

人物五官中的嘴唇很容易进行光影表现，当光线从右侧照射到人物身上时，人物嘴唇的右侧受光面较大。

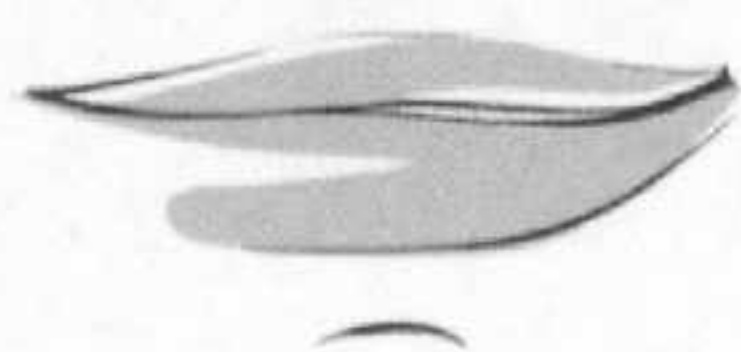
● 光线从右侧照射时嘴唇的光影效果绘制流程

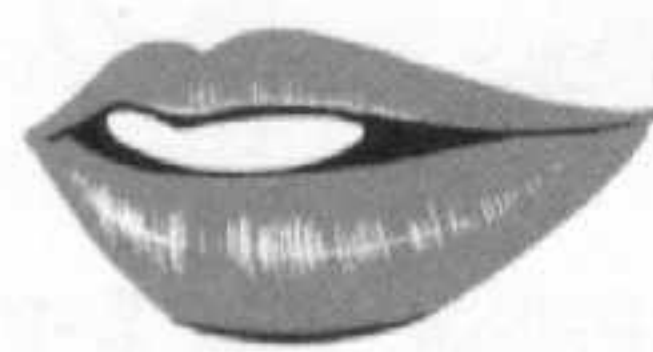
① 首先描绘出嘴唇的线稿。

② 接着涂抹出嘴唇的颜色。

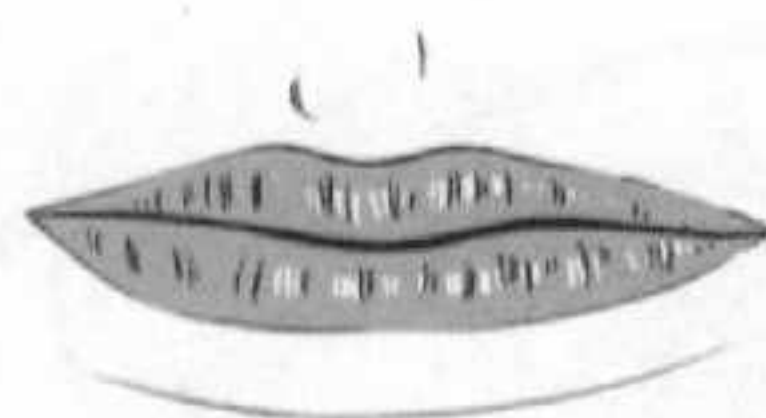
③ 最后再擦出嘴唇上的高光部分，完成光影效果绘制。

完成

● 各种嘴唇的光影表现

一般女性嘴唇的光影表现。

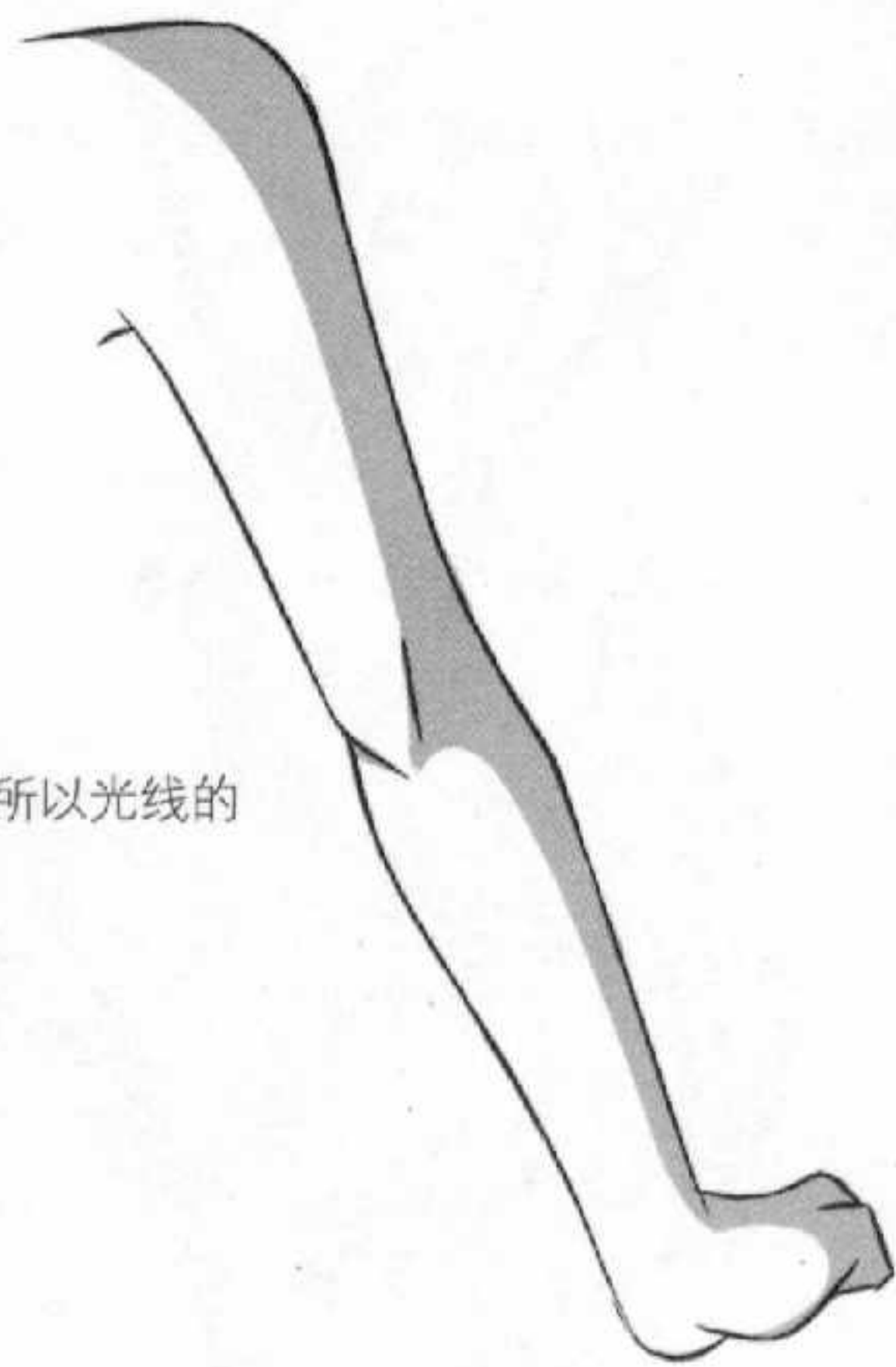
嘴唇张开时的光影表现。

女性涂抹唇彩时的光影表现。

女性涂抹唇彩并张开嘴唇时的光影表现。

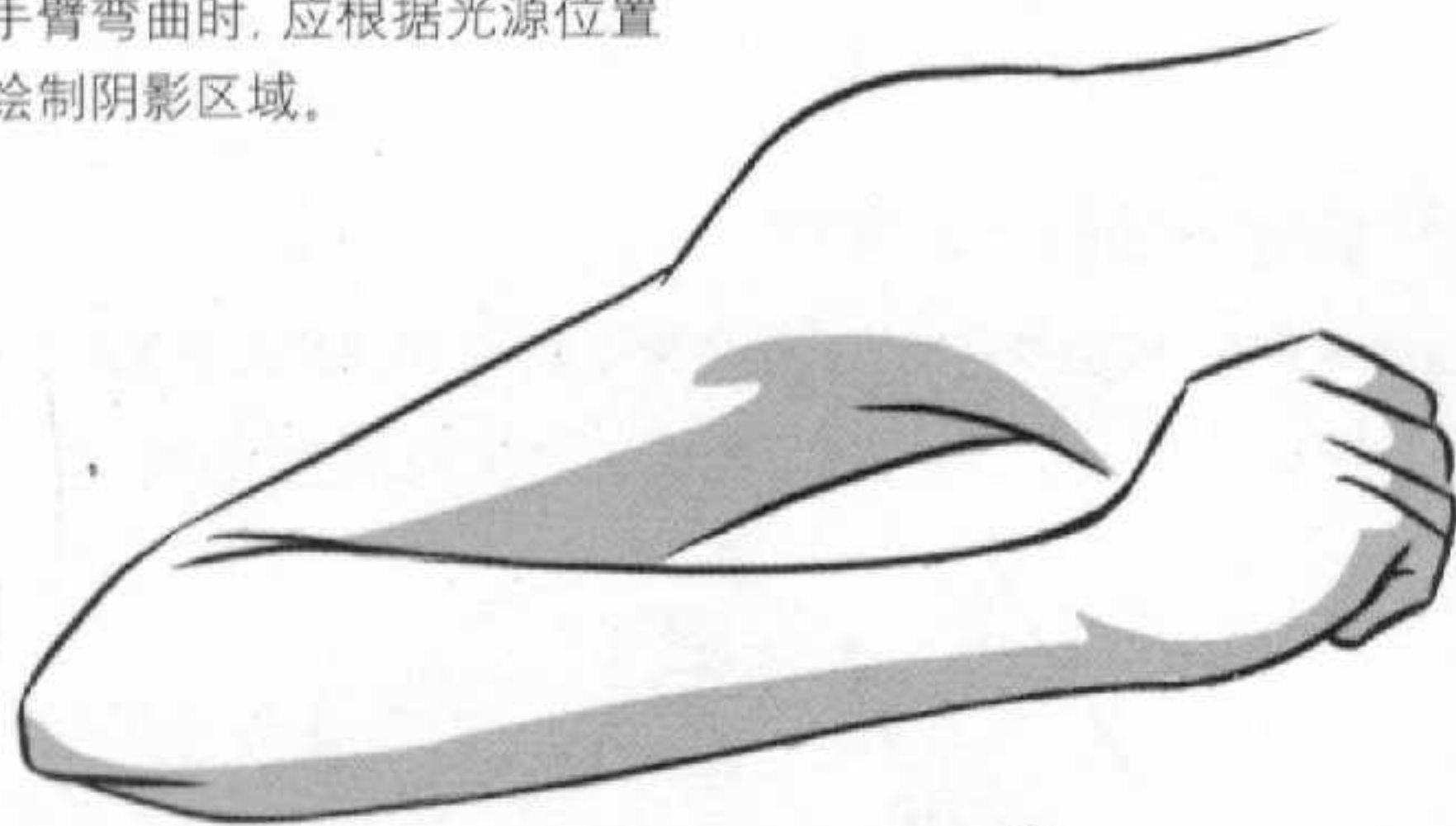
女性涂抹口红时的光影表现。

年老女性嘴唇的光影表现。

1.3 手与手臂的表现

光线照射在人物的手臂上时，由于手臂上有起伏的肌肉，因此其光影的表现也是有起伏变化的。

● 手臂背面的光影表现

由于手臂有肌肉，所以光线的表现较为明显。

● 手臂弯曲的光影表现

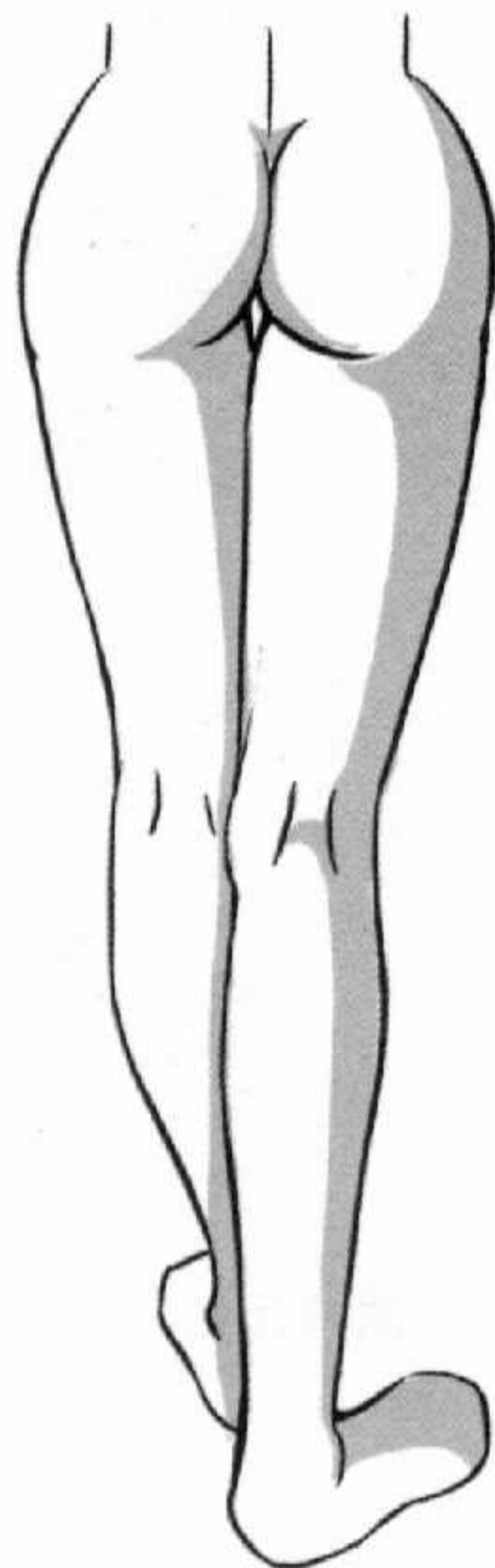
手臂弯曲时，应根据光源位置绘制阴影区域。

● 手部的光影表现

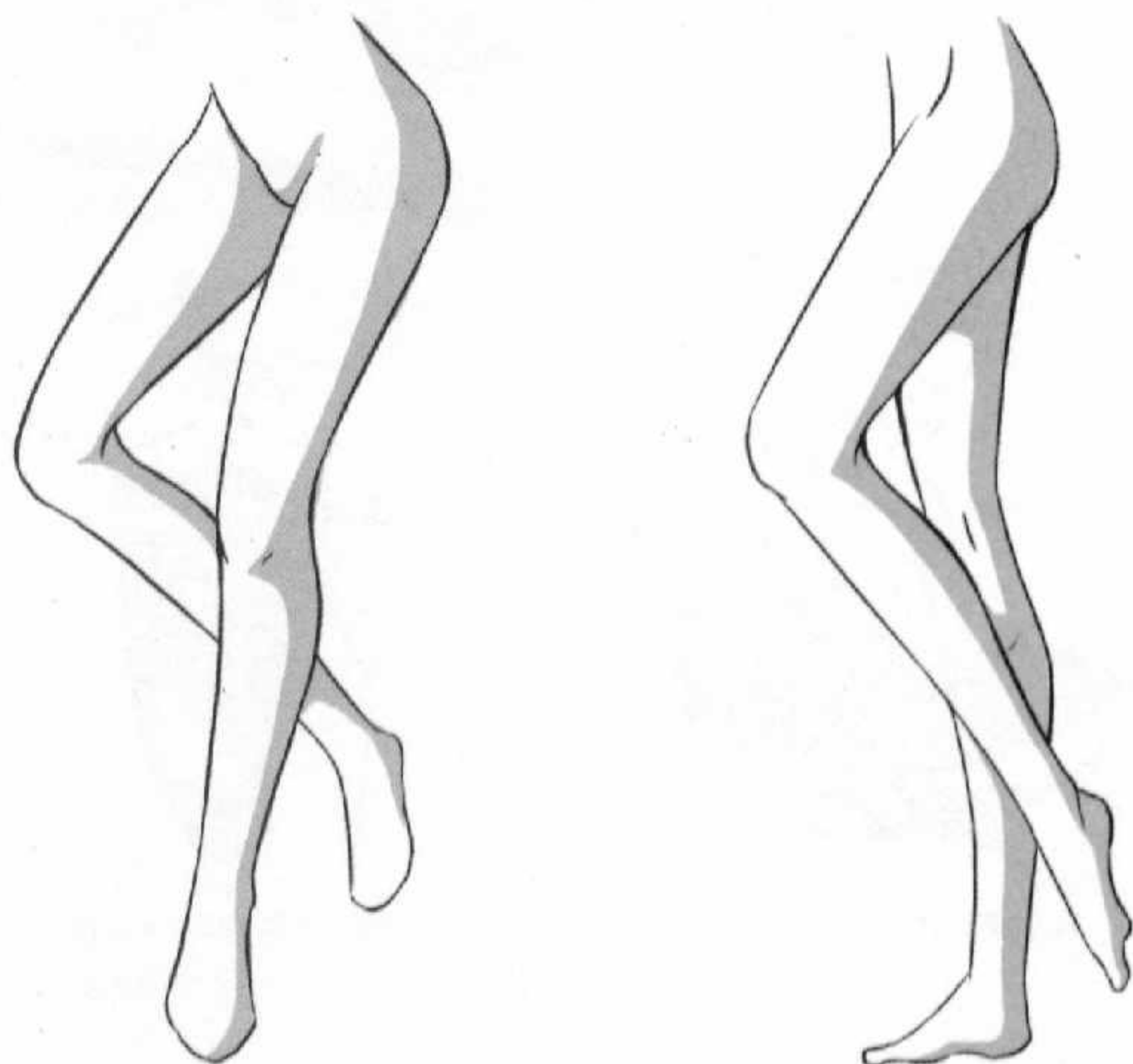
注意手指各指关节部分的阴影表现。

1.4 腿部与脚的表现

人物腿部的形状较为圆润，因此光影的表现也较为柔和。应根据人物腿部的曲线来绘制腿部的阴影。

腿部背面的光影表现

从臀部开始就较为圆润，
膝盖的弯曲处也有阴影。

腿部曲线的光影表现

腿部弯曲时，内侧和背光的后侧阴影较多。还要注意膝盖弯曲处的阴影表现。

脚部的光影表现

脚部阴影的表现是根
它的轮廓来绘制的。

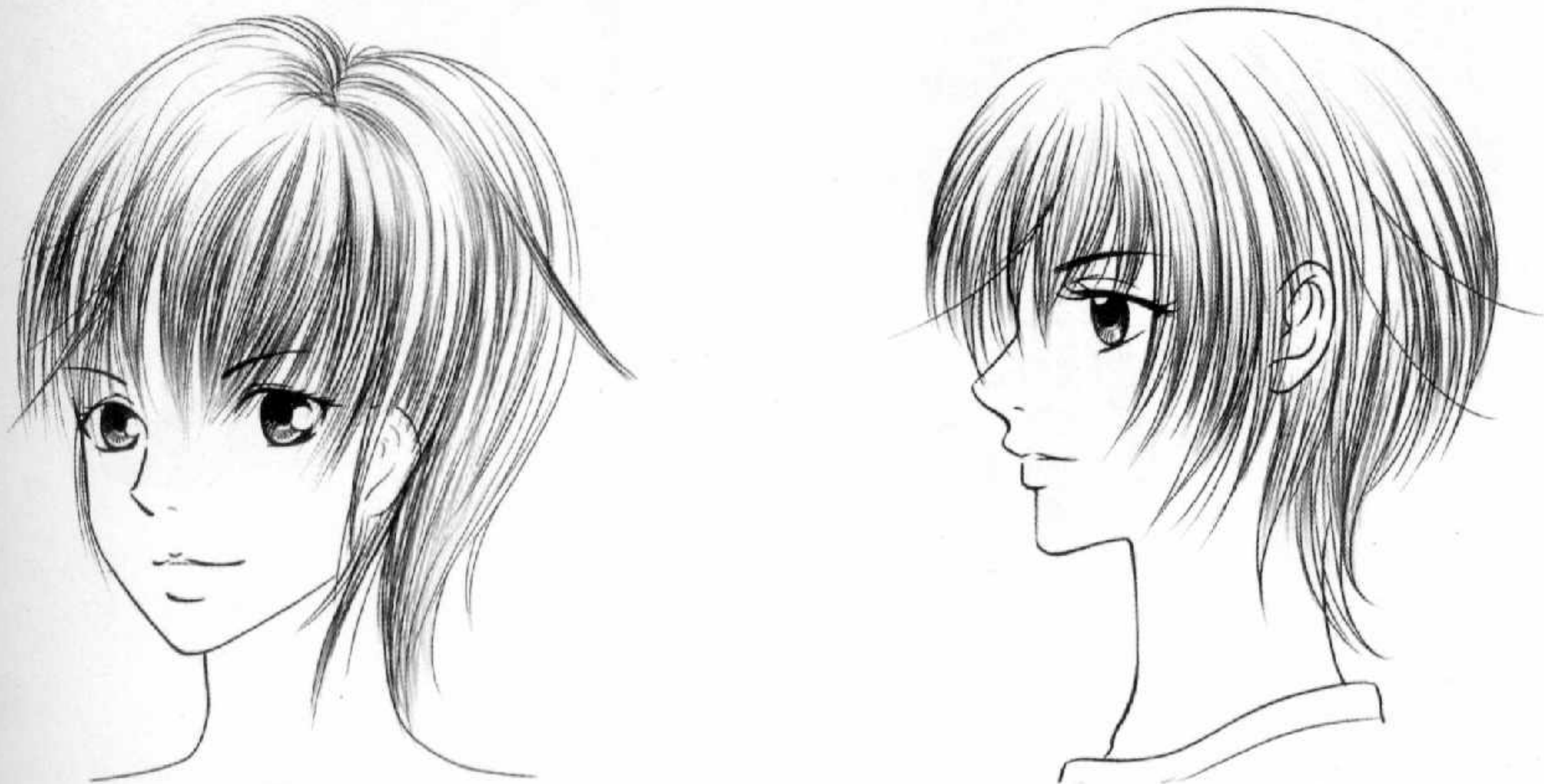
1.5 头发的表现

头发的光泽可以通过线条和块面来体现，下面我们就来学习使用线条表现金色头发，以及使用块面表现黑色头发的方法。

女生金色头发的表现

由于金发本身的固有色非常浅，所以通常用白色表示，但也并不是一味地留白就能体现出金色的特点。无论头发颜色有多浅，都具有光泽，可使用线条绘制光泽来体现头发的走向。

短发

用流畅的长曲线画出很细的头发丝，同时表现出头发的色泽和质感。

卷发

用小曲线组来表现光泽，曲线组要与头发的卷曲度吻合，以使效果自然。

女生黑色头发的表现

表现黑发时，并不是单纯地把头发部分涂黑就行，更重要的是要表现头发的光泽。光泽的方向可体现头发的走向，光泽的多少与粗细可体现当时人物所在环境的光线强弱程度。把握绘制头发光泽的技巧，就能灵活地画出各种发型的黑发了。

扎起的直发

直发的光泽是优美的标准曲线，两头细，中间稍粗。

卷发

卷发的光泽大致呈S形，同样也是两头细，中间稍粗。

男生金色头发的表现

金色的卷发可以用小曲线组来表现光泽。金色的直发可以直接用流畅的长曲线画出很细的头发丝。密集的线条可以表现出金色长发的光泽。

短卷发

在短卷发的发梢处排列出较为密集的曲线来表现头发的光感。

长直发

金色长发可以用流畅且密集的线条来表现其光感。

男生黑色头发的表现

男生的黑色头发也可以进行光影表现。光线的强弱决定头发受光面的大小，并且发型不同，光影效果也不同。

寸头

头发较短，所以不会出现大面积的高光。

中长发

由于光照较为强烈，所以头发上出现的高光面积较大。

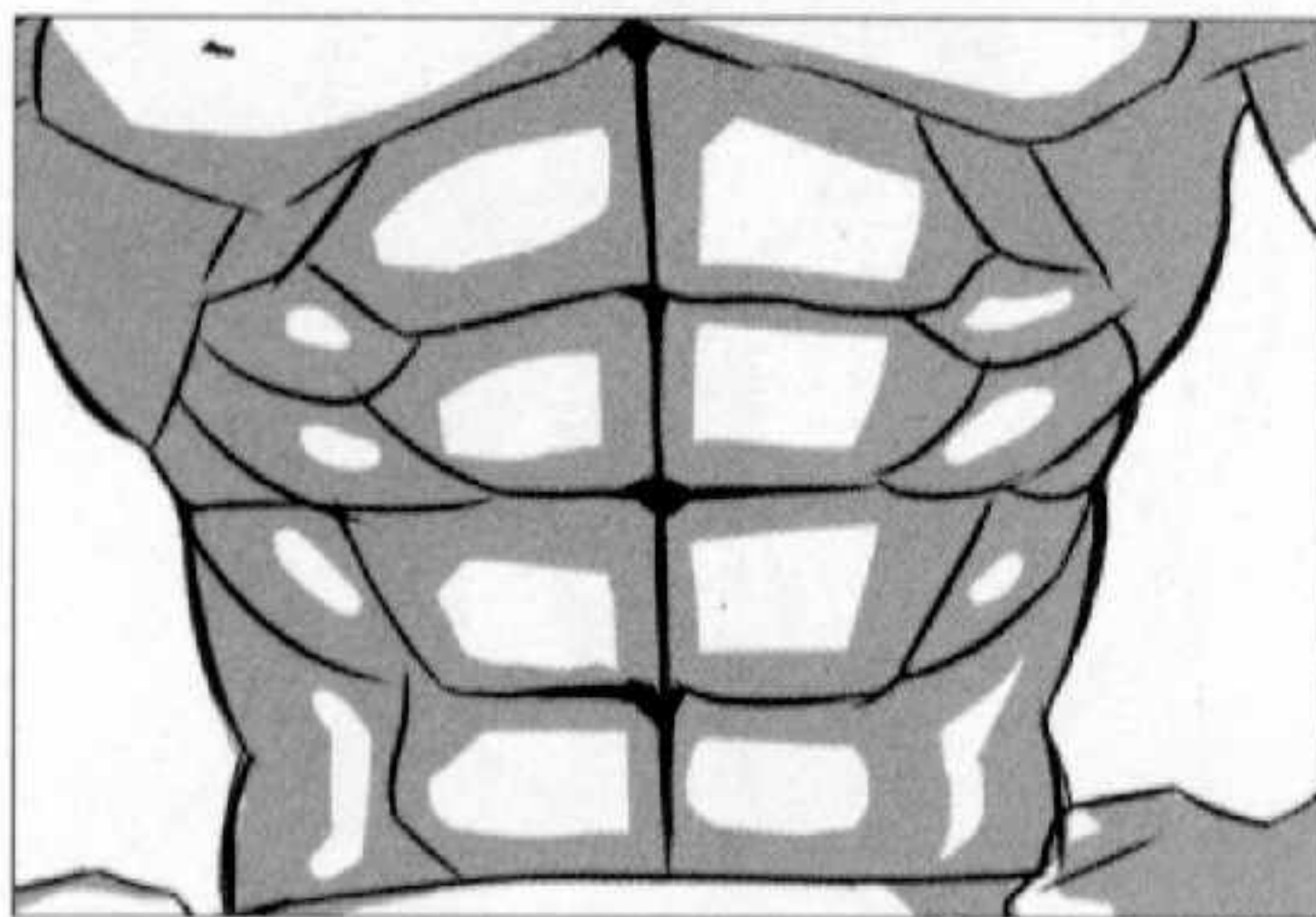
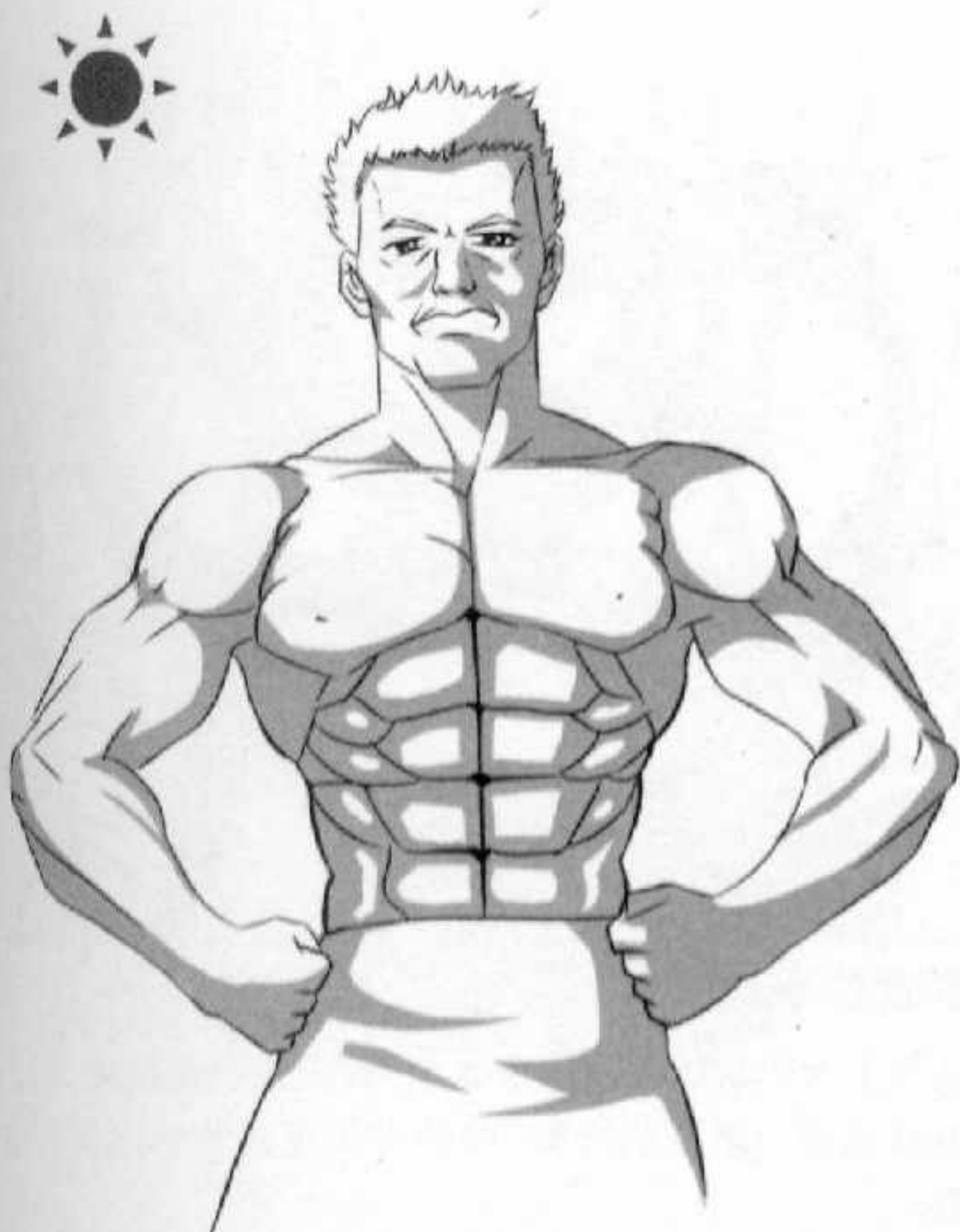
2 人物整体的光影表现

光照会使人物的身体上产生不规则的阴影，这是由于人体肌肉的起伏、轮廓的曲线、衣服的遮挡等造成的。本节我们就来一起看看人物整体光影效果的表现。

2.1 表现男性的肌肉

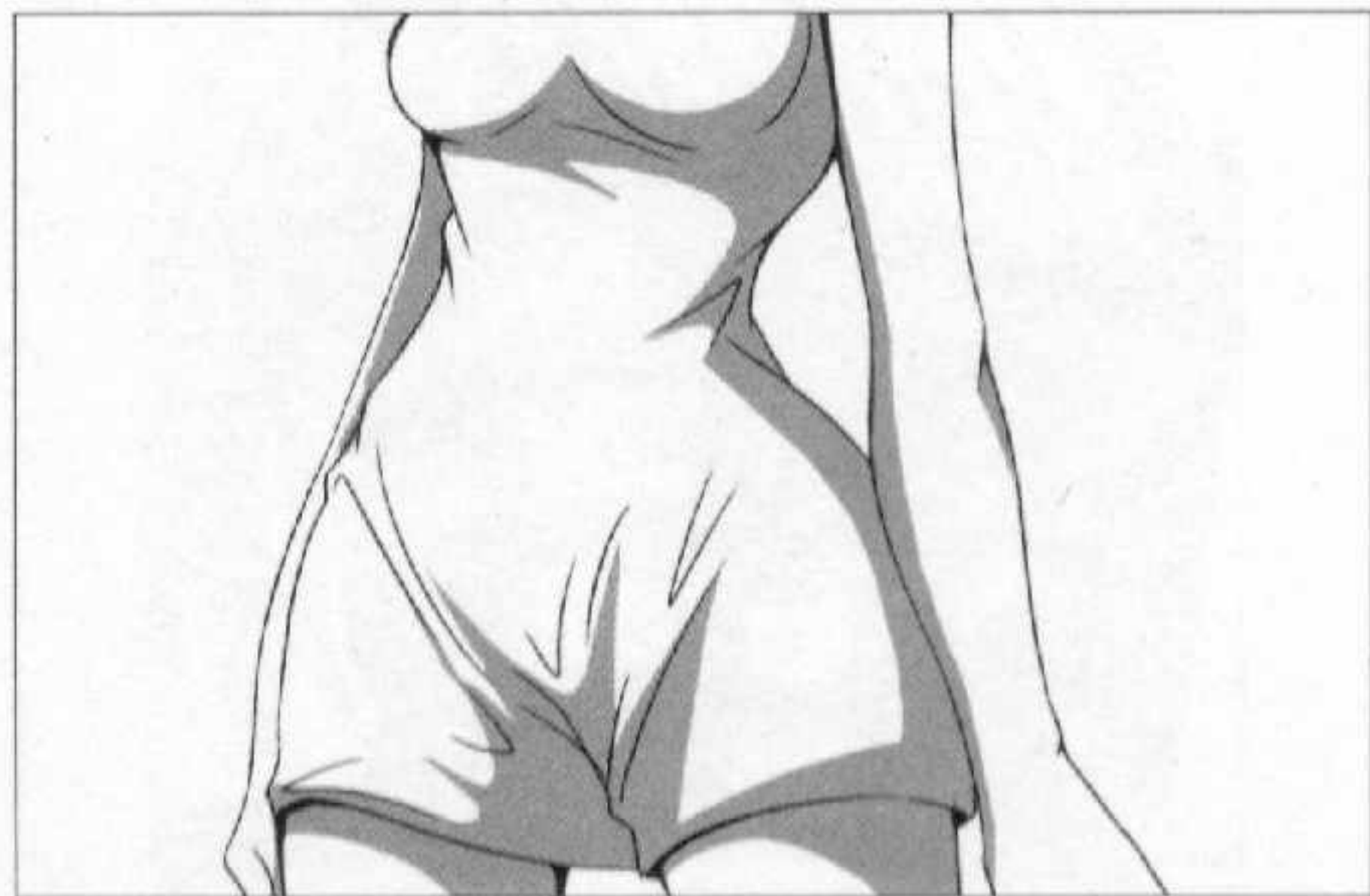
男性一般身体很强壮，身体上的肌肉明显要比女性突出。这些凸起的肌肉在光照下也同样具有明暗灰变化，用这样的光影效果来表现男性的肌肉可让身体看上去更强壮。

表现不太明显的肌肉

身上肌肉的凸起不是特别明显，但是受到光照后效果要强烈许多，此时需要沿着人体轮廓线画出较为柔和的阴影。

表现非常发达的肌肉

人物身上肌肉凸起的部分较多，光线从右上方照射到人物身上，为了强调出肌肉的立体感，我们要以肌肉线为基准在凸起的肌肉上绘制阴影。

2.2 表现女性的丰满

女性的身体具有柔美的曲线，与男性不同，女性的身体一般都比较圆润和丰满。为漫画中的女性人物添加明暗灰光影效果，会使其更加完美。

女性身体的丰满表现

光源从正前方照射到人物的身体上，女性的胸部下方和大腿根部形成了阴影。在人物的胸部下方绘制出灰度阴影，这样可以强调出胸部的丰满。

女性胸部的丰满表现

光源从左上方照射到人物的身体上，在胸部凸起的地方留白，在轮廓边缘绘制出圆形的阴影。画的时候要注意体现胸部的柔和和浑圆。

2.3 表现个性

光线从不同的方向照射到人物身上后表现出的光影效果给人的视觉感是不一样的。下面我们就来看看如何安排光源，运用光影效果来衬托人物的情感。

光源从人物的正上方照射下来，这个时候人物的脸部和胸部下方都是阴影面。这种光线的表现适用于体现人物的神秘感和恐怖感，当人物处于愤怒的状态下时也可用这样的光线来表现人物的愤怒程度。

光源从人物的左上方照射下来，线稿不太容易体现人物的心情状态。为人物添加上阴影后，人物的悲伤情绪就完全地体现出来了。从左上方照射的光线适用于夕阳、日落时的光影表现，在表现人物悲伤的情绪时用这样的光源也很恰当。

2.4 表现速度

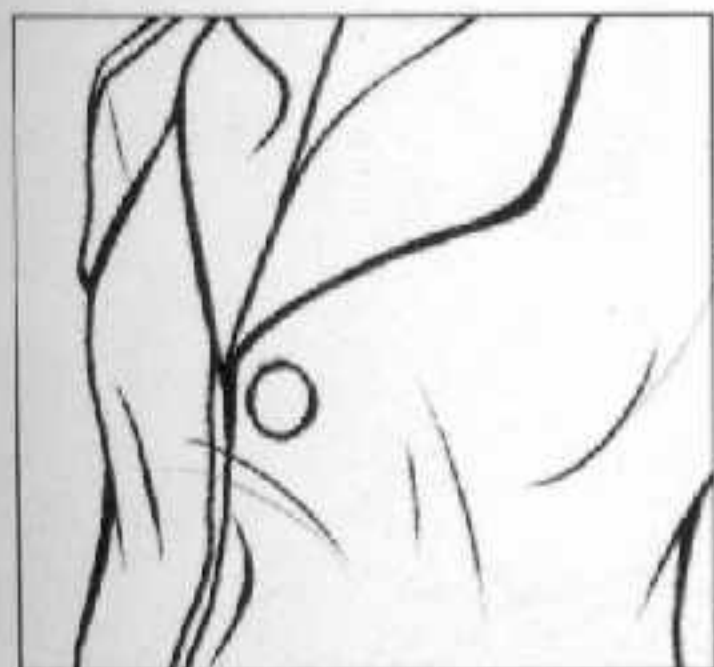
在体现速度感的时候，人物身体上的光影是不会变化的。这个时候我们就要用到光影速度线来表现人物的速度感，在添加上光影和速度线后能更加生动地表现人物的动态。

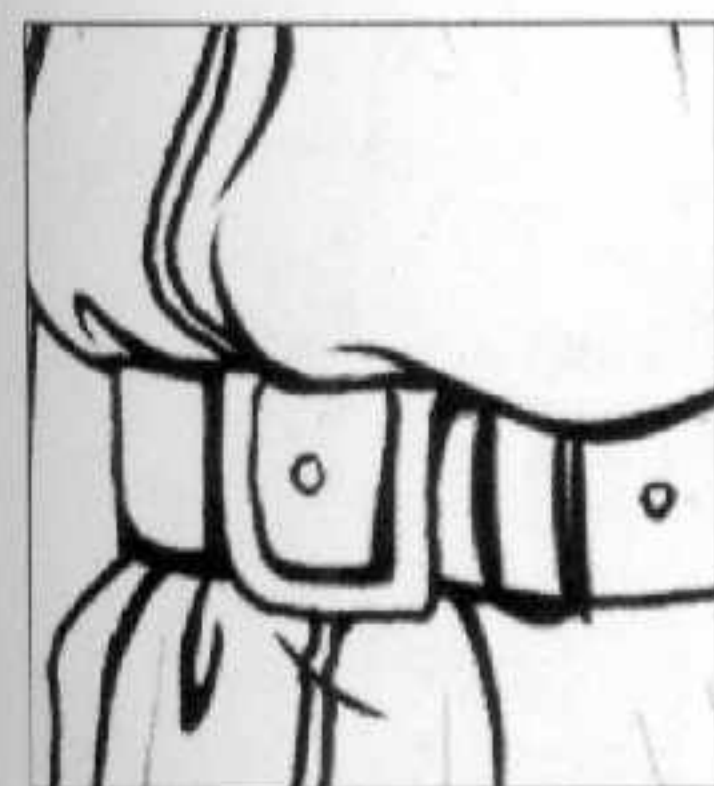
运动的集中线，表示某个物体向某个方向运动的速度。加上速度线后可以让整个画面充满动感。

动态集中线一般用在人物做某个特别有气势或幅度大的动作时，加上了这样的集中线使得整个画面的冲击性更强，给人一种画面动起来的感觉。

2.5 表现服饰的质感

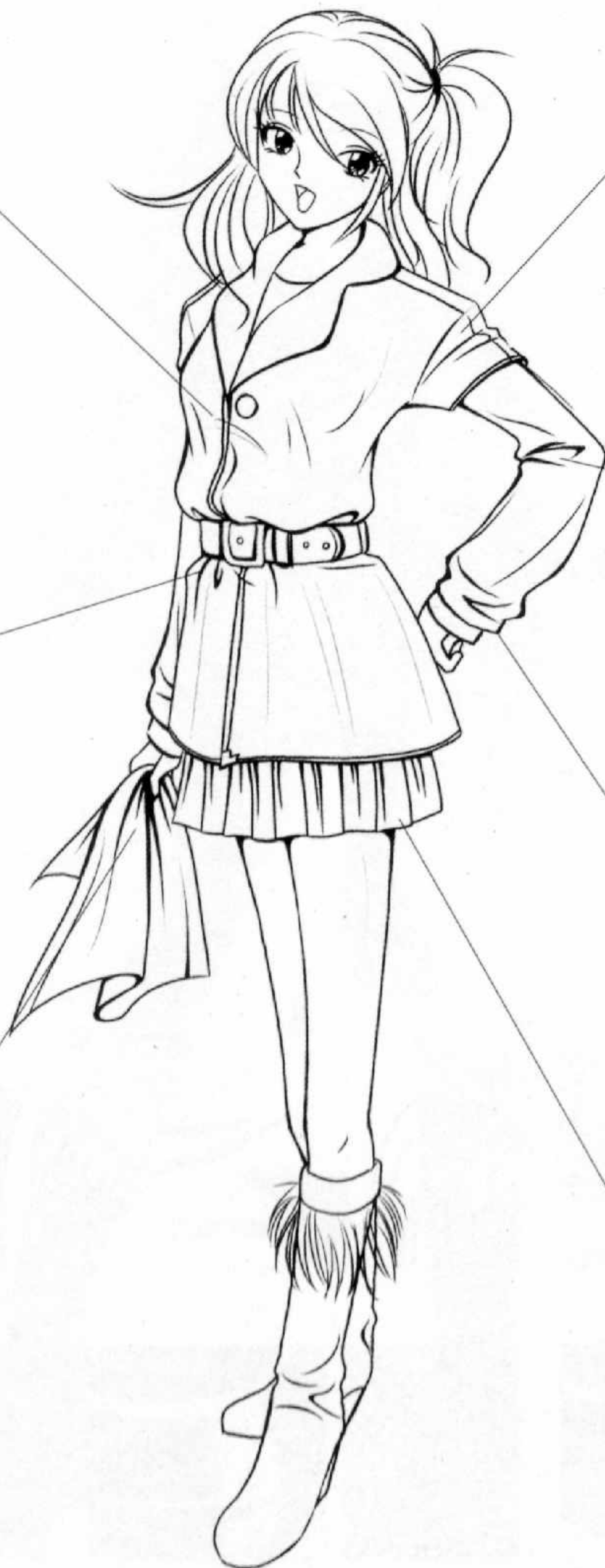
运用各种不同的光影绘制方法，可以使人物表现出不同的效果，服饰表现出不同的质感。人物服饰的褶皱和质感要怎样表现，也是画漫画时需要认真把握的内容。本节我们就来学习光影在服饰上的表现。

● 服装褶皱的表现

覆盖褶皱

女性胸部凸出部位的衣服上容易出现覆盖褶皱。

集聚褶皱

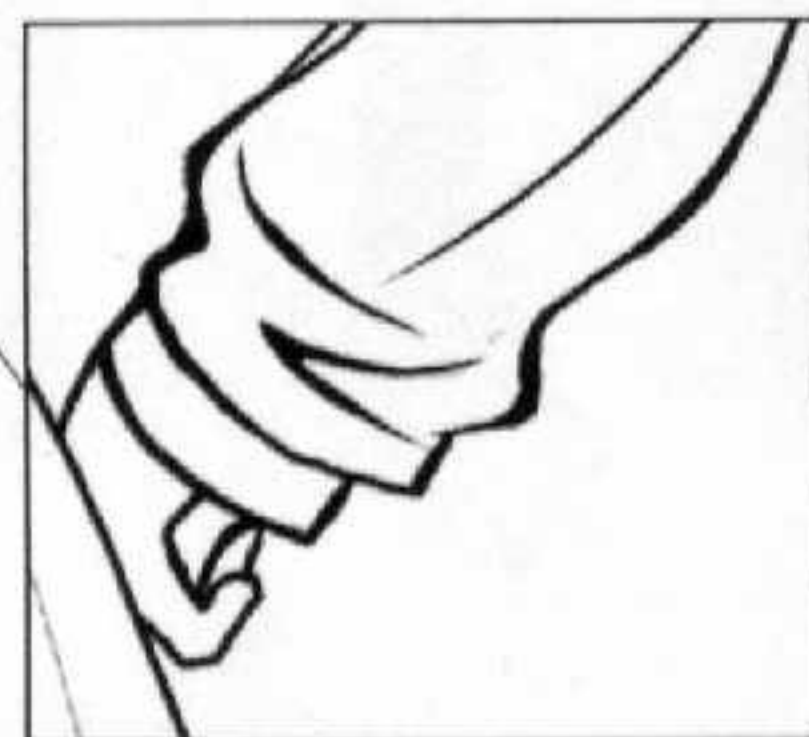
腰部系紧腰带，腰带上方和下方的服饰上会出现集聚褶皱。

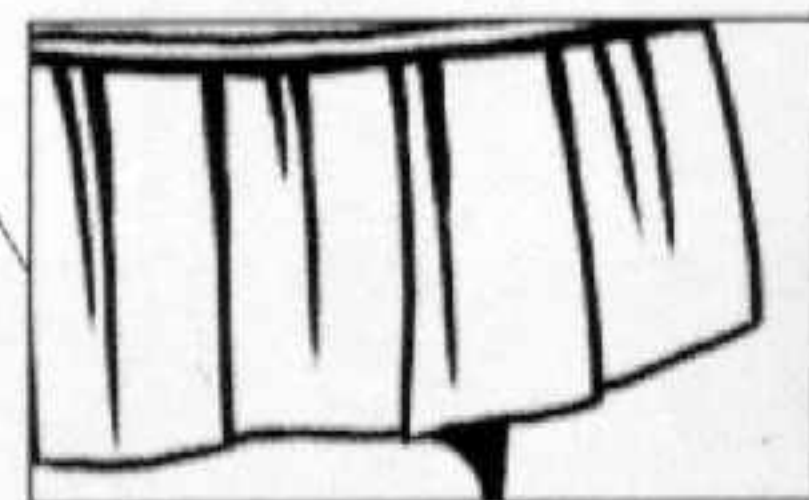
垂吊褶皱

手接触布巾的位置是一个力量点，下方没有力的作用，布巾随意地摆动，形成褶皱。

拉撑褶皱

抬起手臂，肩膀部位衣服上的褶皱就被拉伸出来。

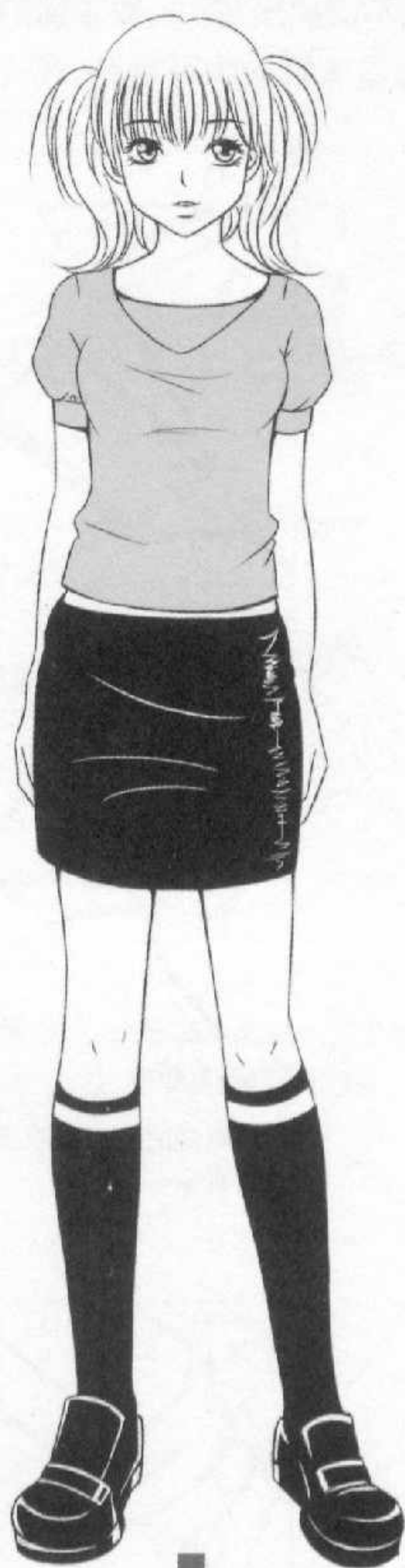
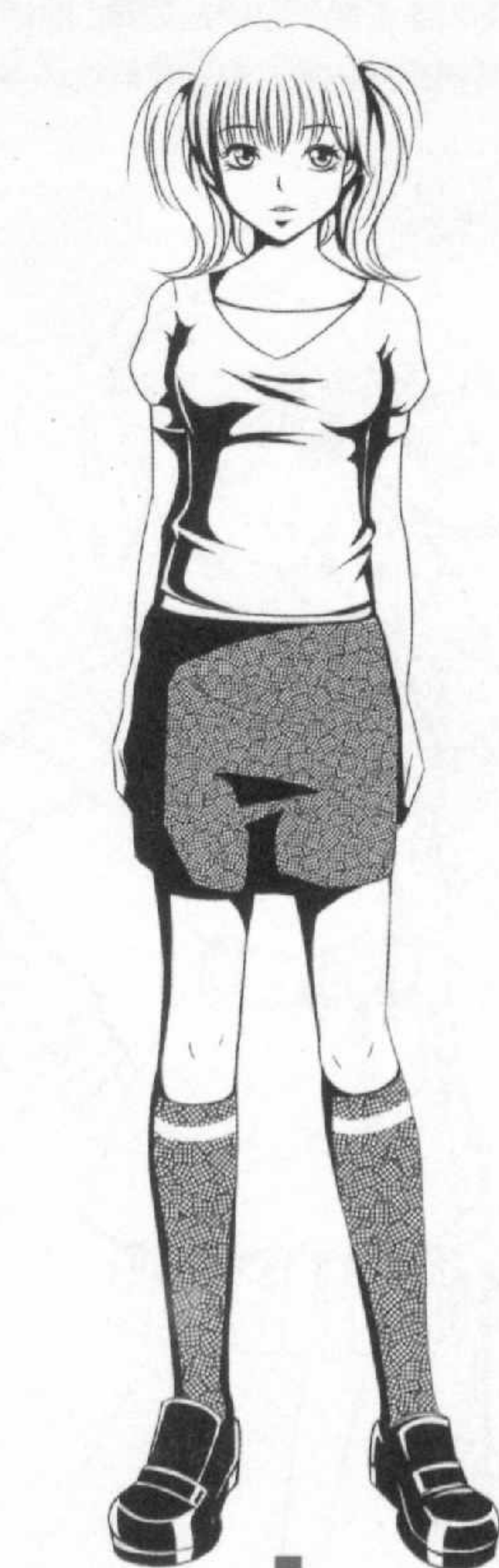
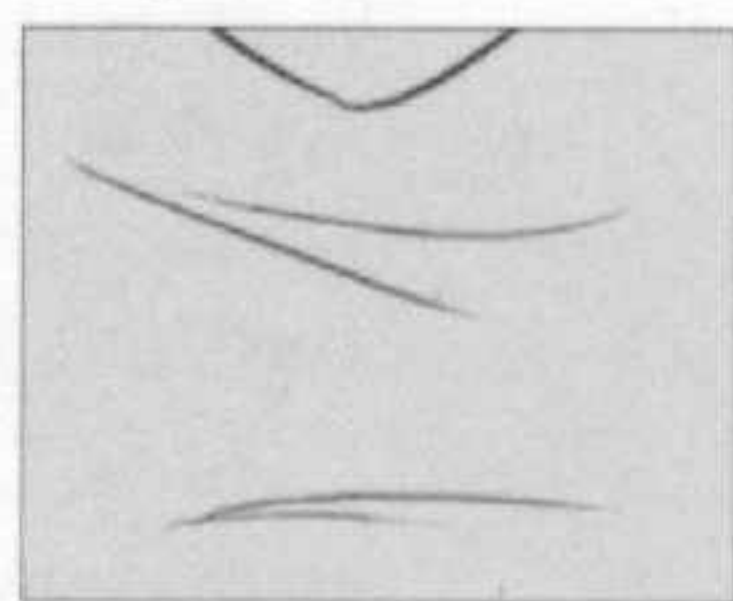
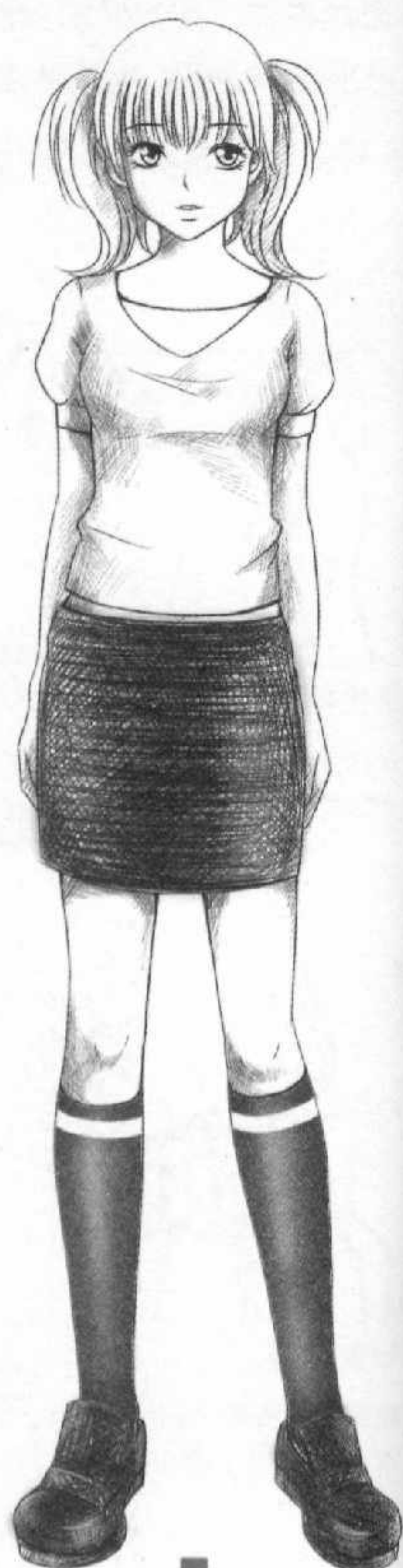
弯曲褶皱

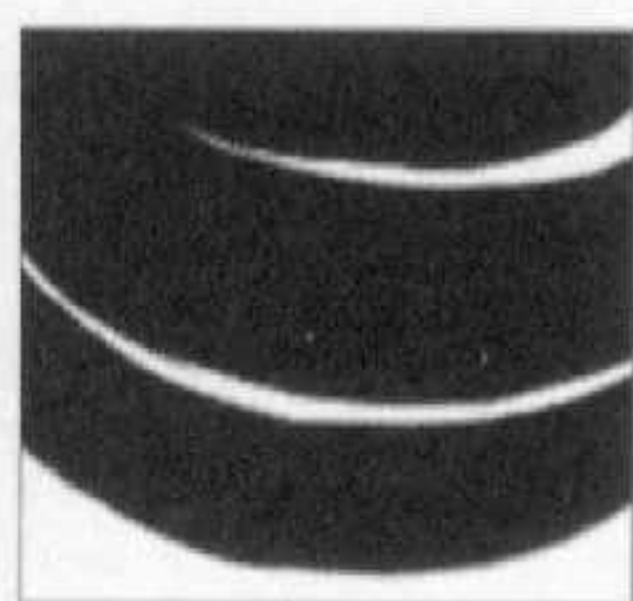
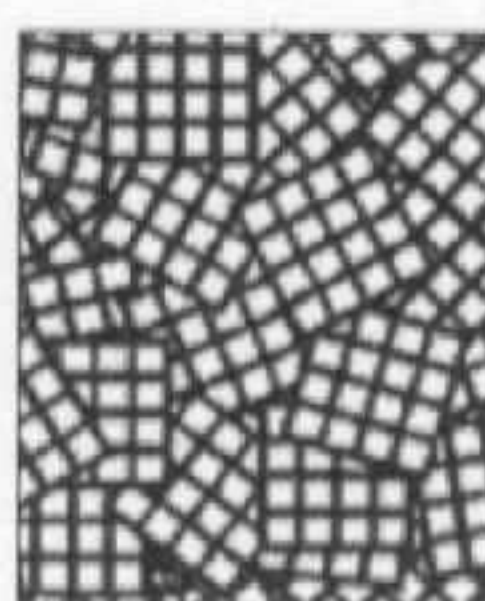
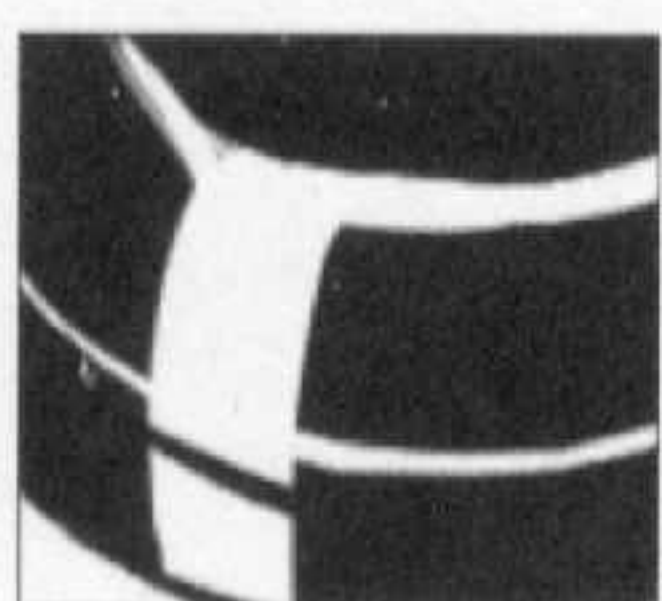
手肘弯曲时形成的衣服褶皱，非常常见。

堆积褶皱

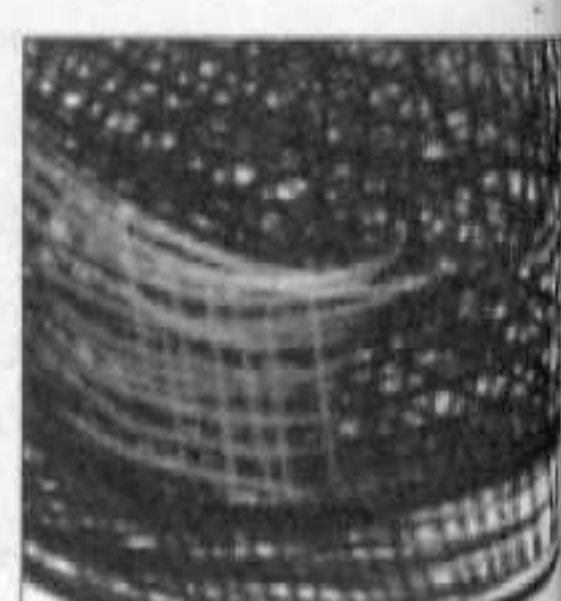
袖子稍长，到手部的时候就自然地堆积起来，形成褶皱。

下垂褶皱

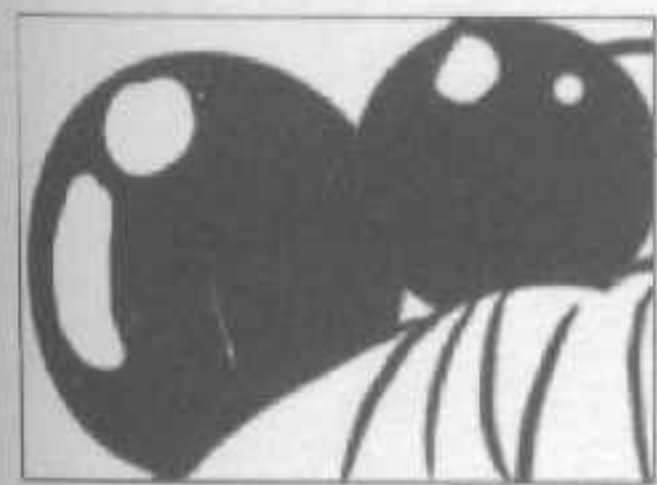
裙摆自然下垂形成下垂褶皱。

● 不同笔触的表现

笔触不同，表现出来的光影效果也不一样。要怎样绘制出符合人物服饰质感的光影效果呢？下面我们通过三个例子来进行学习。

描线表现

块面表现

排线表现

涂黑

涂黑

网格

涂黑

点阵

排线

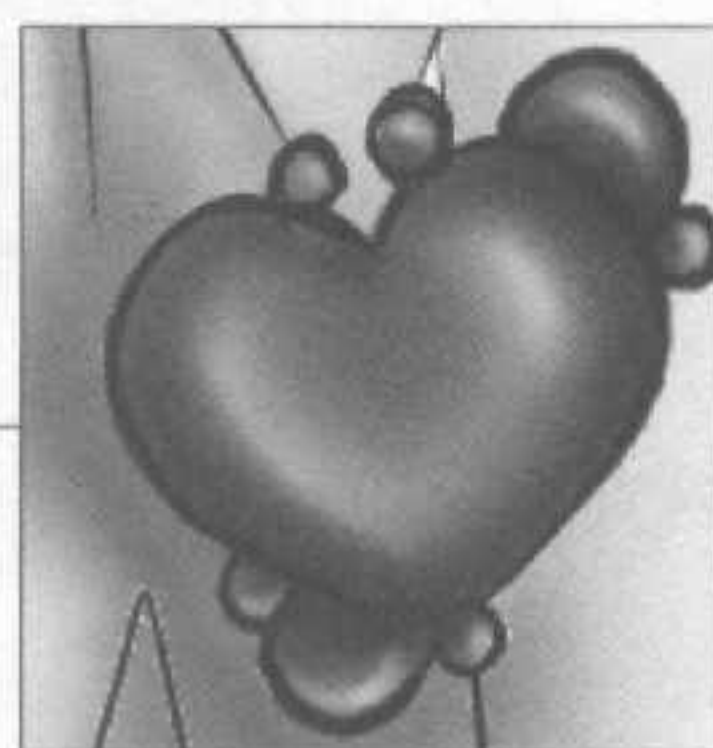
服装质感的表现

塑料

塑料的质地较硬，由于表面光滑，所以反光能力较强。绘制时应注意高光部分会很亮，并且较为集中。

棉布

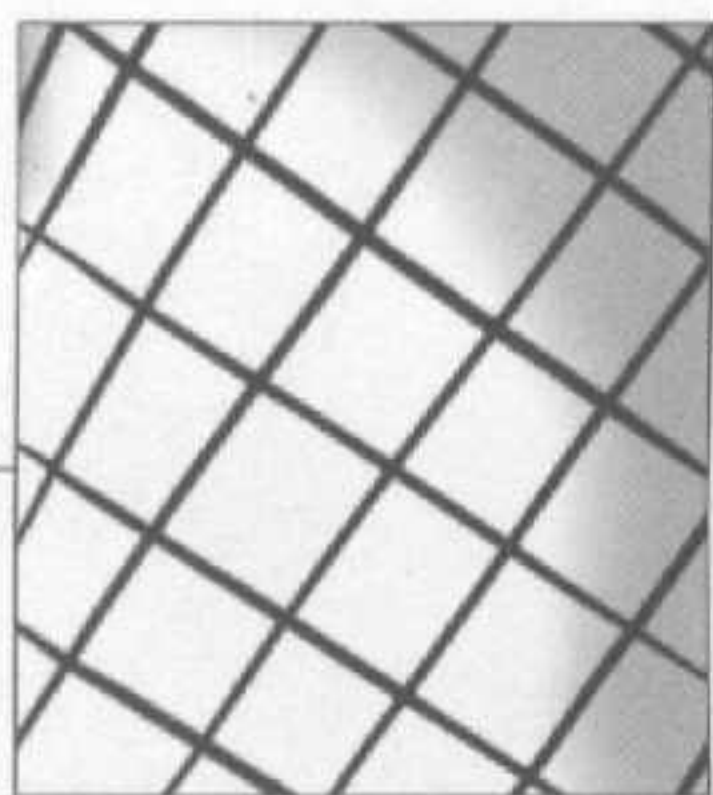
棉质服饰质地较柔和，在绘制的时候要注意褶皱的线条处理。

花边

花边由于是缝到人物的衣服上的，所以褶皱特别得多。要注意光影的表现，绘制出凹陷面和凸起面。

铁质

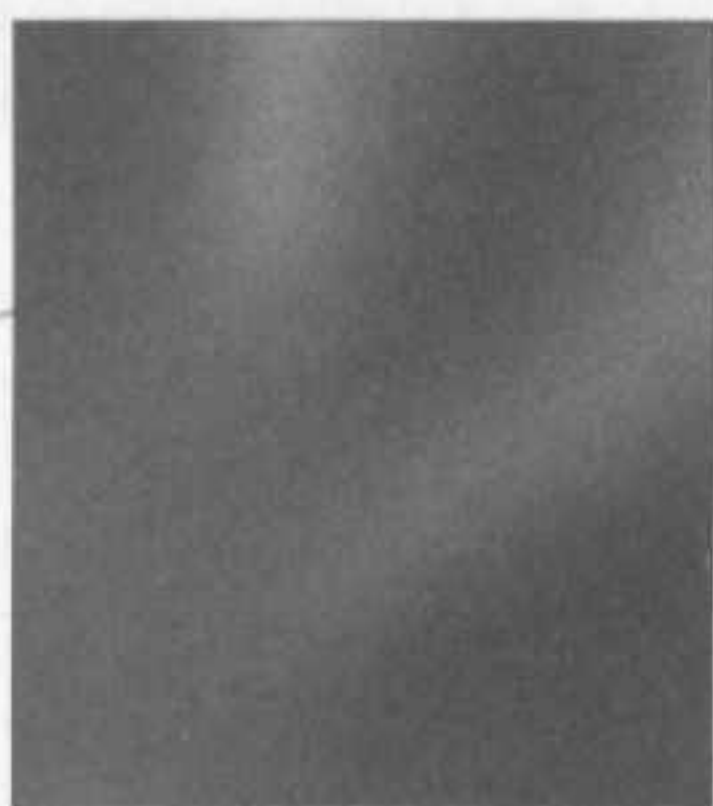
钢铁的质地硬，出现的高光部分会比较多，也比较亮，绘制时需要注意。

条纹

条纹袜的绘制和网袜相似，要注意条纹的粗细大小间隔一致。

网袜

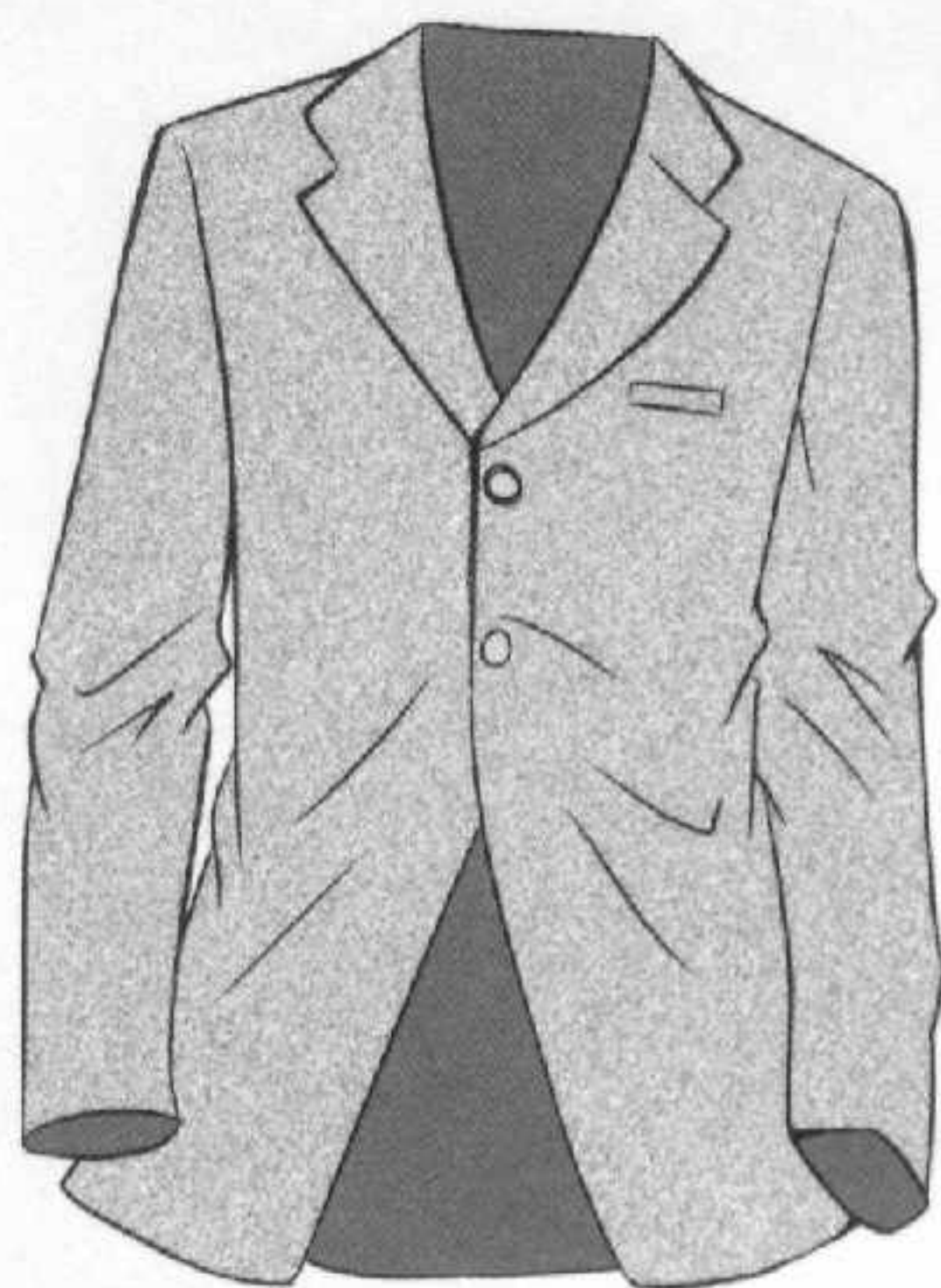
网袜的绘制其实很简单，但要注意交叉线的排列要整齐，线条粗细要一致。

毛料

毛料的质地较为粗糙，绘制时要用线条将毛料的质地表现清楚。

皮革

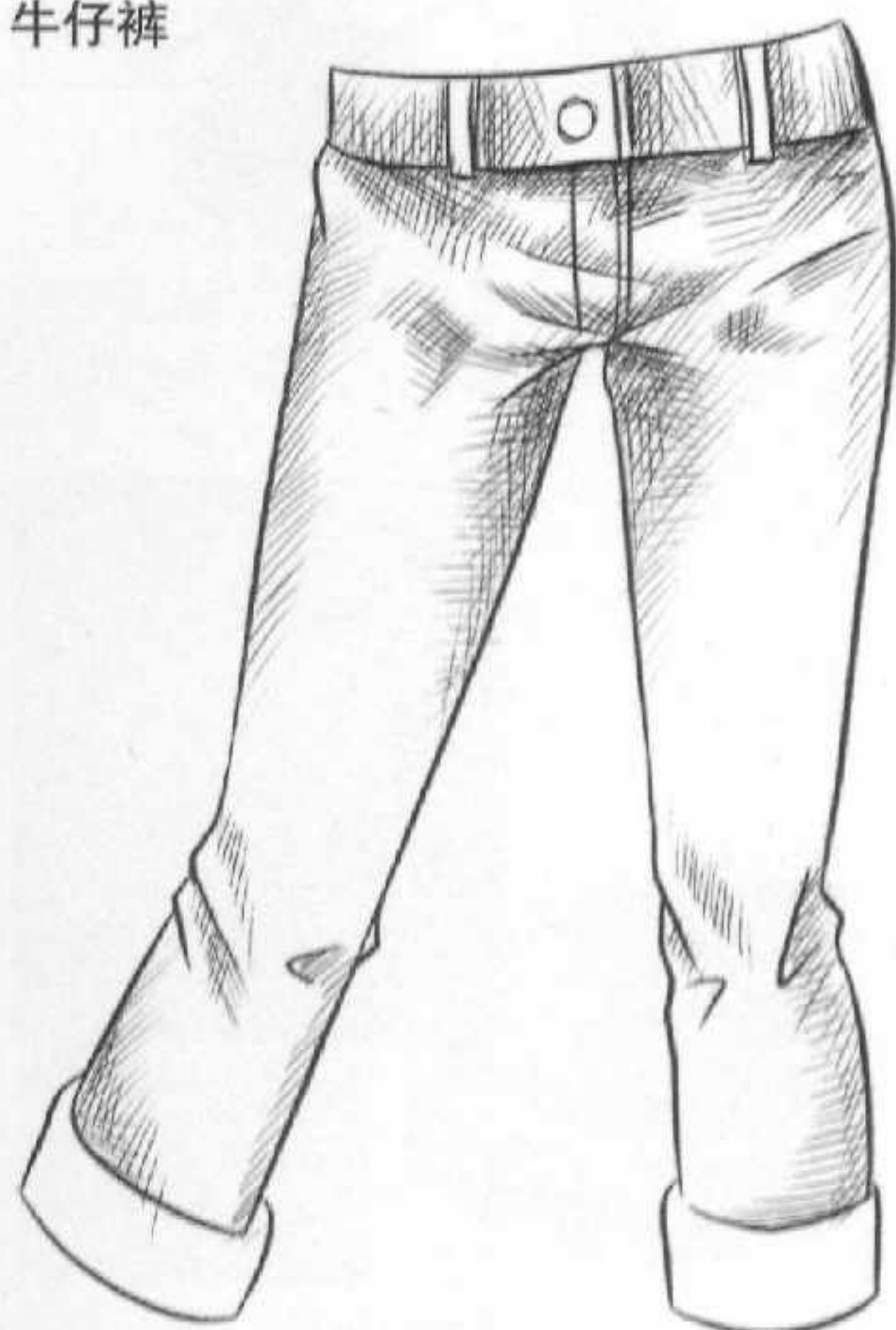
在绘制皮革制品时要注意其高光的绘制。皮革的高光部分较亮。

不同面料的服饰一览

西装

毛衣

棉T恤

衬衣

牛仔裤

休闲裤

百褶裙

3 自然元素和景物的光影表现

相比绘制人物身体的光影，绘制风景植物要复杂些，如果风景的光影效果没办法体现出场景的主题，那么整个画面就会失去表现力。下面我们就对自然元素及风景植物的光影效果来进行讲解。

3.1 火焰和火光

绘制火焰及火光的光影效果时，我们通常会用到排线网纹效果，以此来表现火苗的明暗关系。

火焰

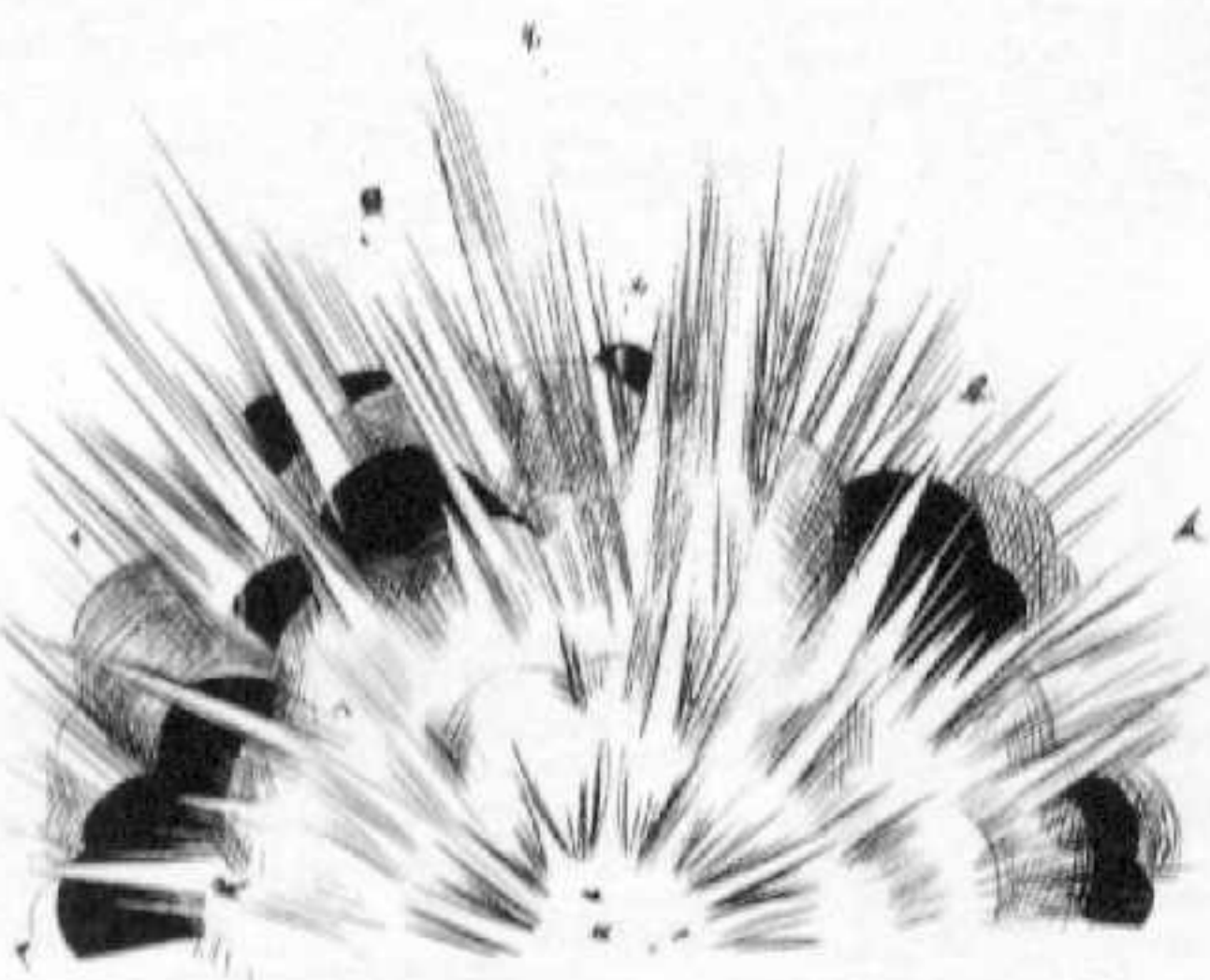
① 首先用线条绘制出火苗的走势。

② 接着从火苗的外部开始排线来一点点地加深，体现出火的明度与背景暗部。

③ 完成火焰的绘制。

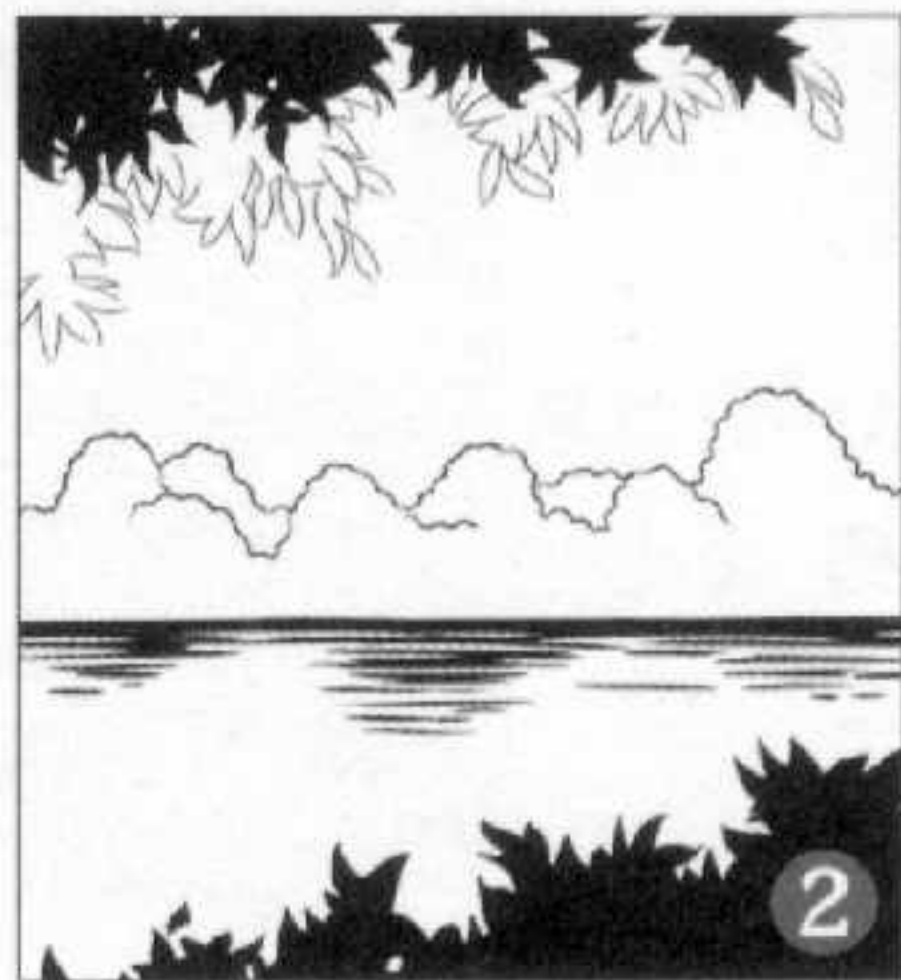
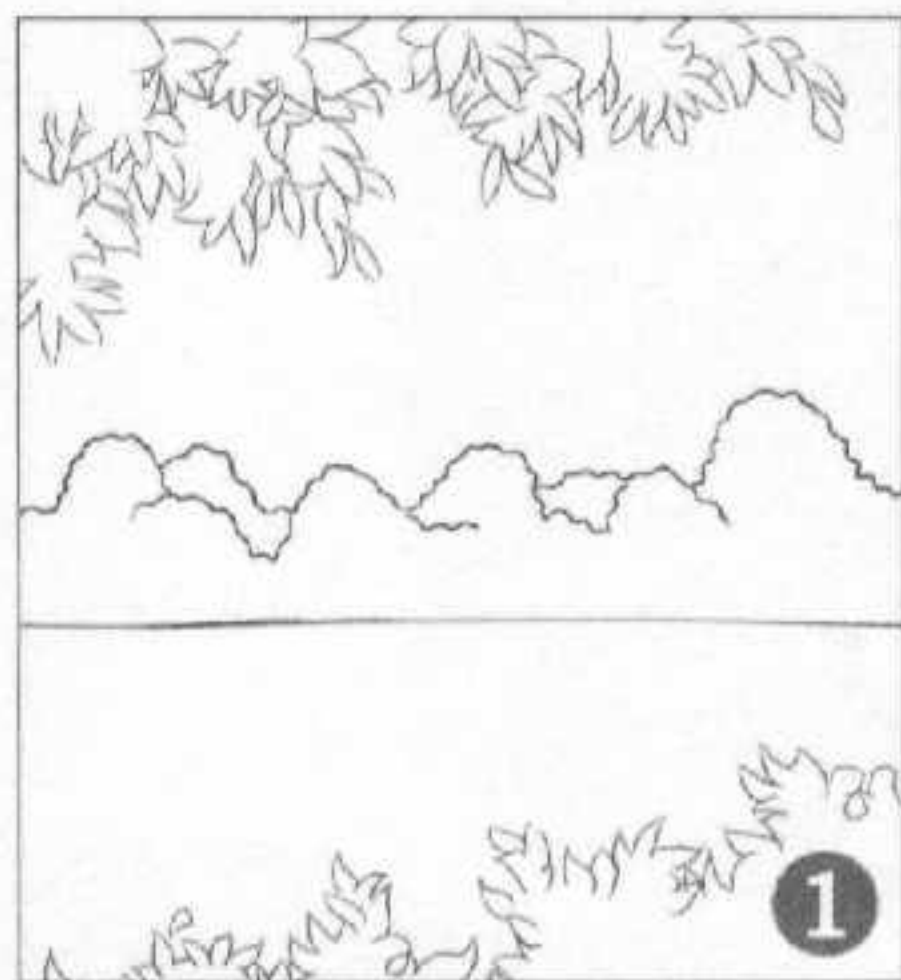
爆炸火光

① 首先用线条简单地表现出爆炸物爆炸时从中心射出的火光走势。

② 火光是从爆炸物中心射出的，依据此，用排线加涂黑的方式表现出烟雾。

③ 最后再为画面添加一些爆炸时产生的黑色碎片，至此爆炸效果绘制完成。

3.2 水面

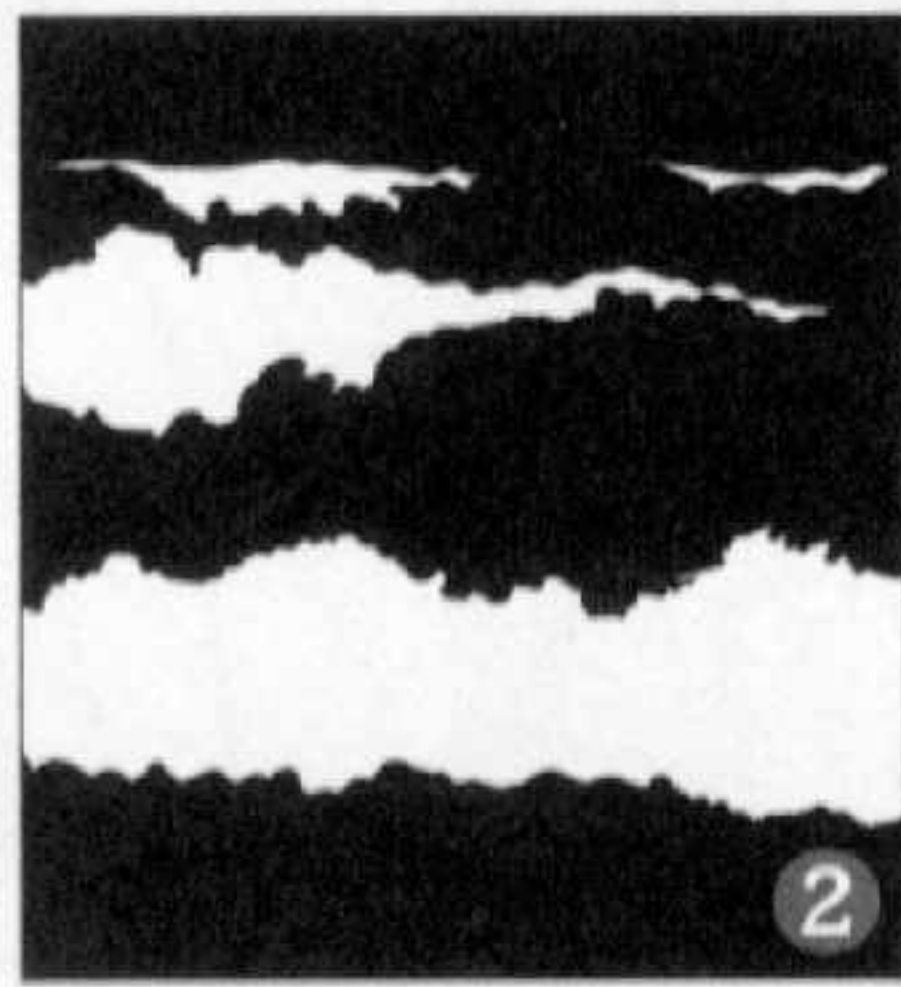
水面的光影表现很简单，一般我们都会用涂黑再加白的方式来表现出水面的倒影及阴影。

湖面

① 用简单的线条勾勒出湖面、周边景物及倒影的形状。

② 在画面中涂黑树枝上的阴影，以及水面中树枝和山的倒影。

③ 最后用竖线表现远处的山体，绘制出前后关系。

完成

海面

① 在绘制海面的时候，我们先把海水的波浪用线条简单地表示出来。

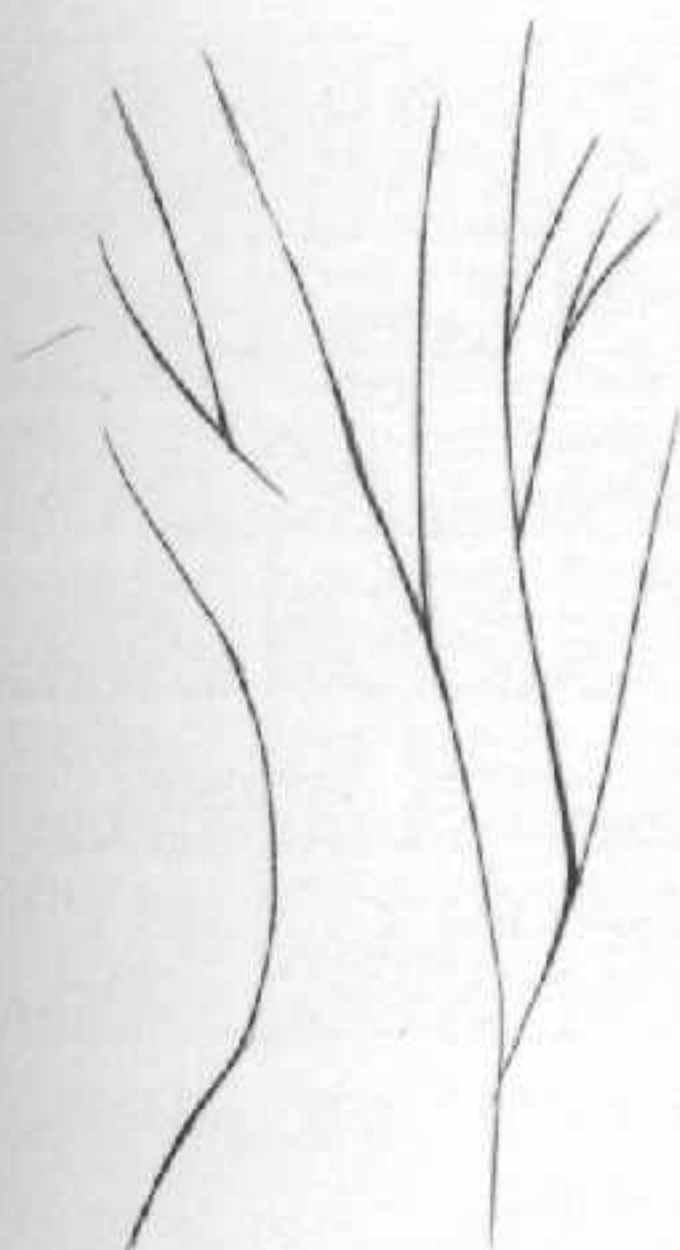
② 接着整体涂黑并在波浪处留白。

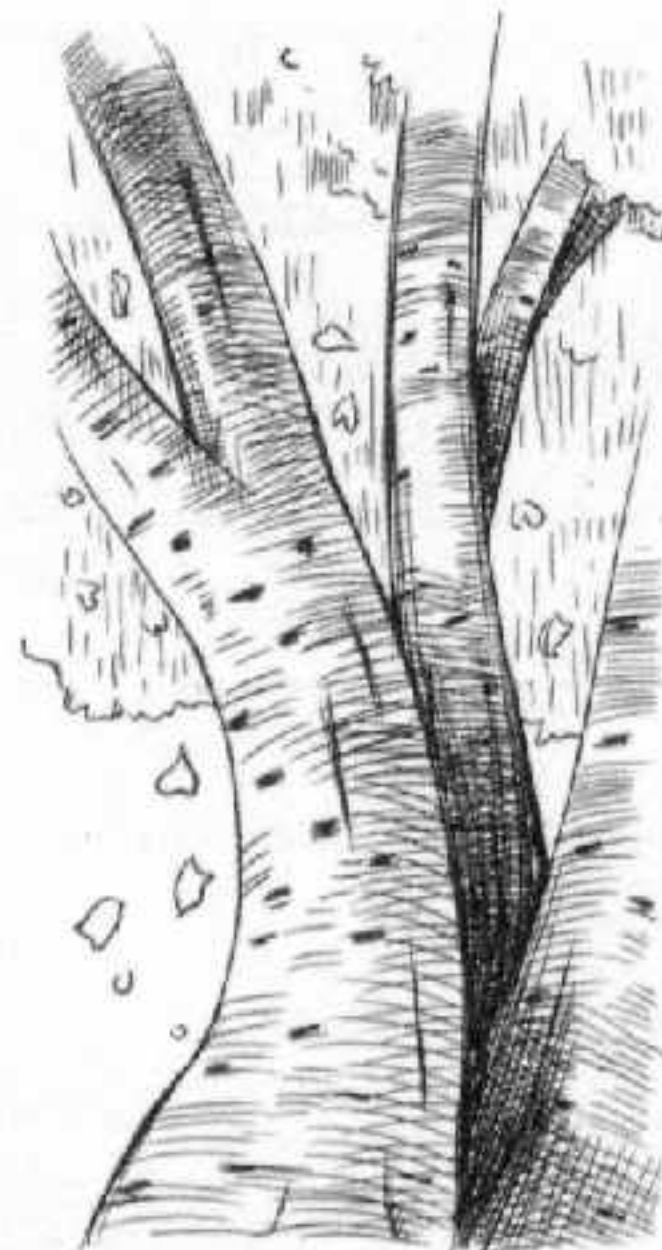
③ 将离海面波浪较近的反光处和波浪的泡沫涂白，以体现出水流的动态及远近感。

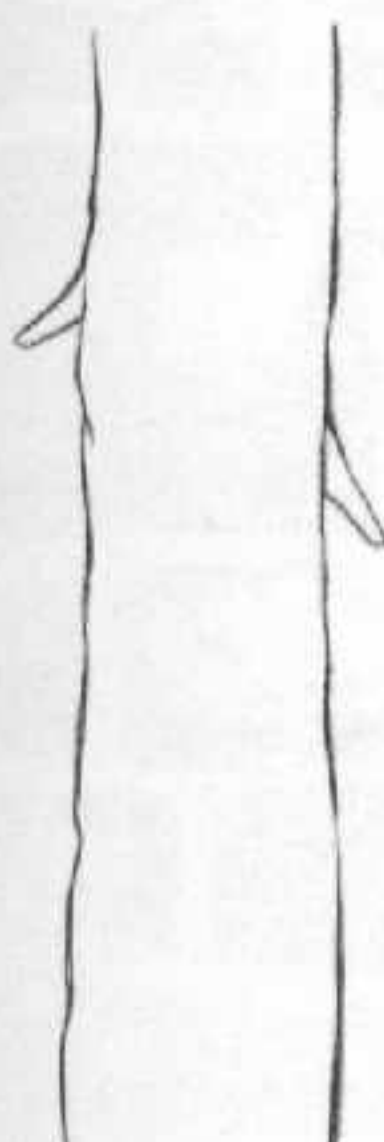
完成

3.3 树木

树木的纹理是比较难绘制的，因为树木的种类、形状等不同，所以纹理也不同，可用竖线、交错线或涂黑等方式来表现。

● 樱花树

① 用线条绘制出树干。

② 根据树干的走势添加横线纹理。

③ 用竖线绘制出树叶并添加零星叶片。

● 松树

① 用线条绘制出树干。

② 在树皮的凸起处留白，在凹陷处添加竖线。

③ 涂黑背景来衬托树干的质感。

● 阔叶树

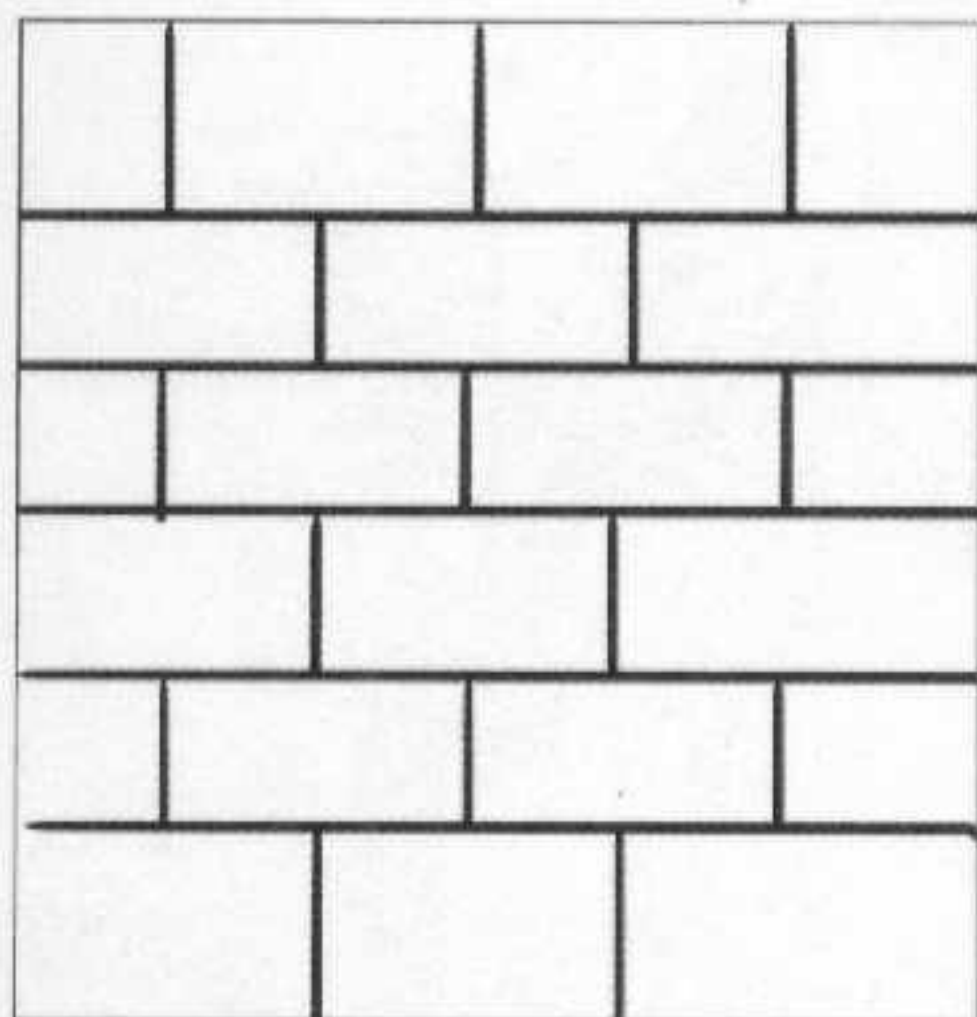
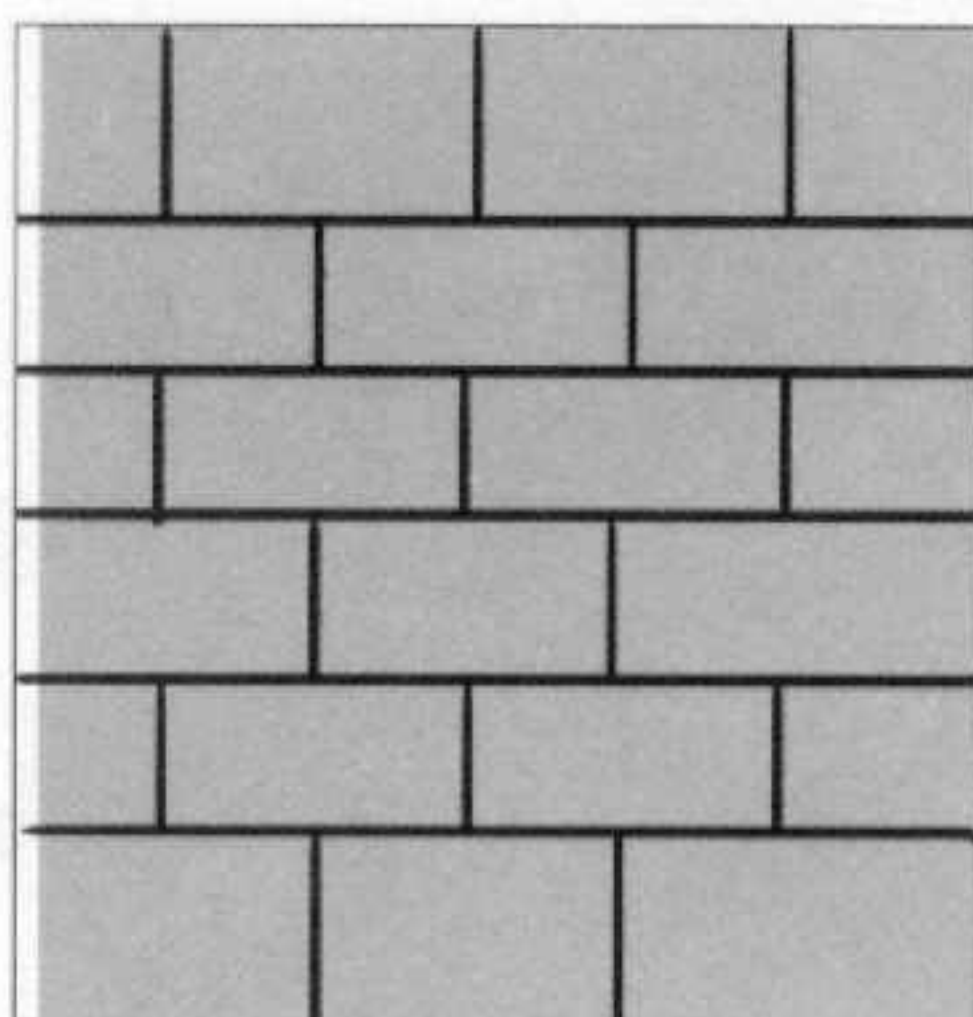
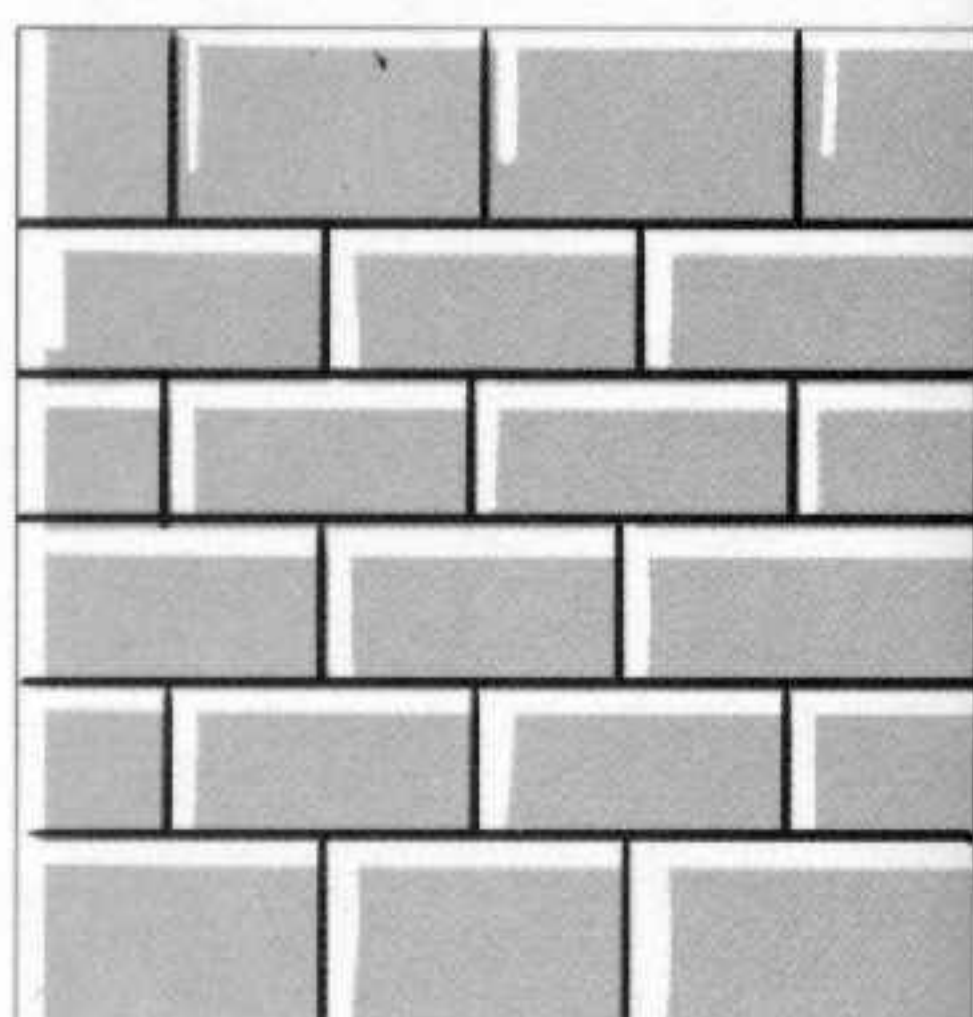
① 用线条绘制出树干。

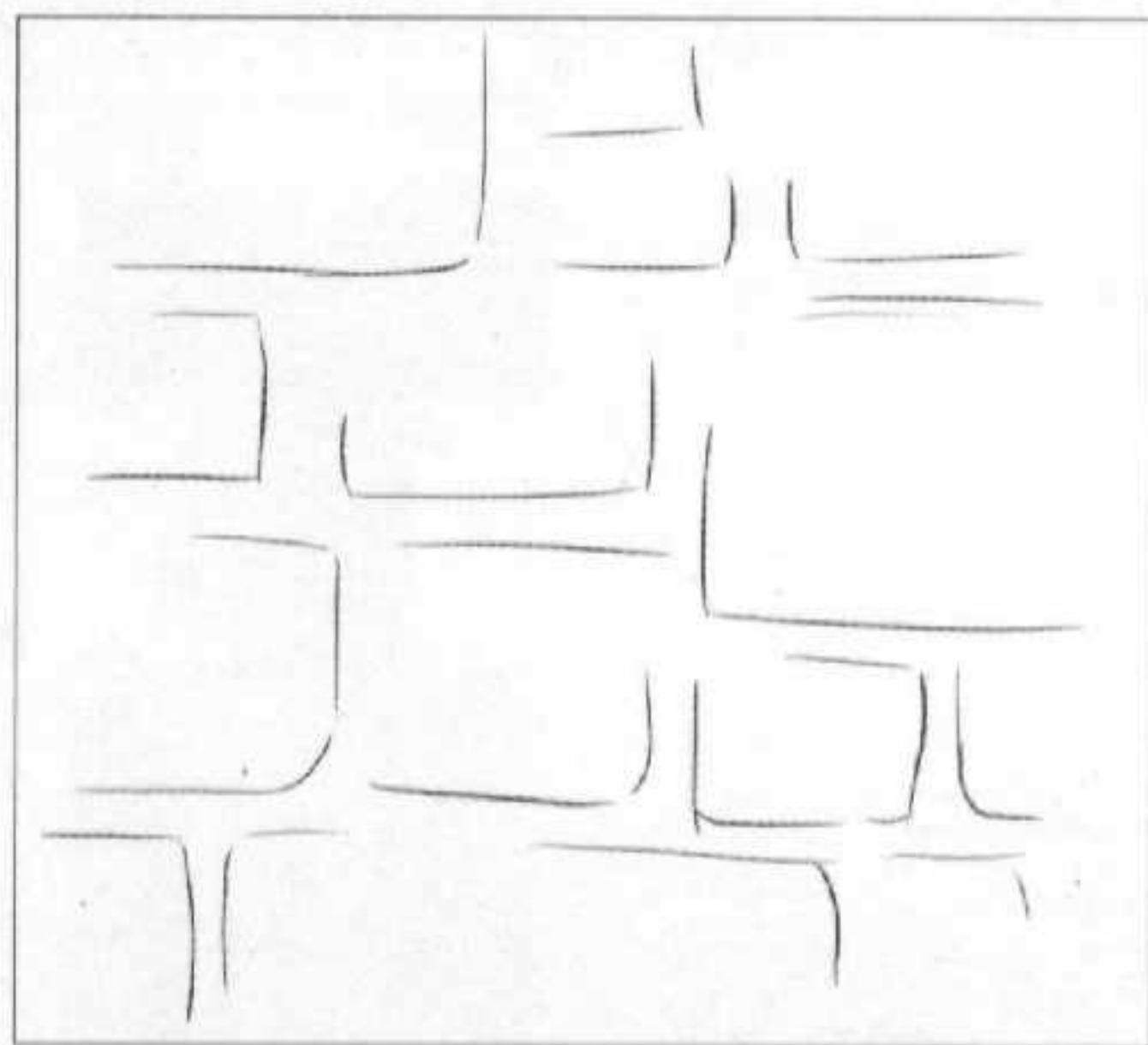
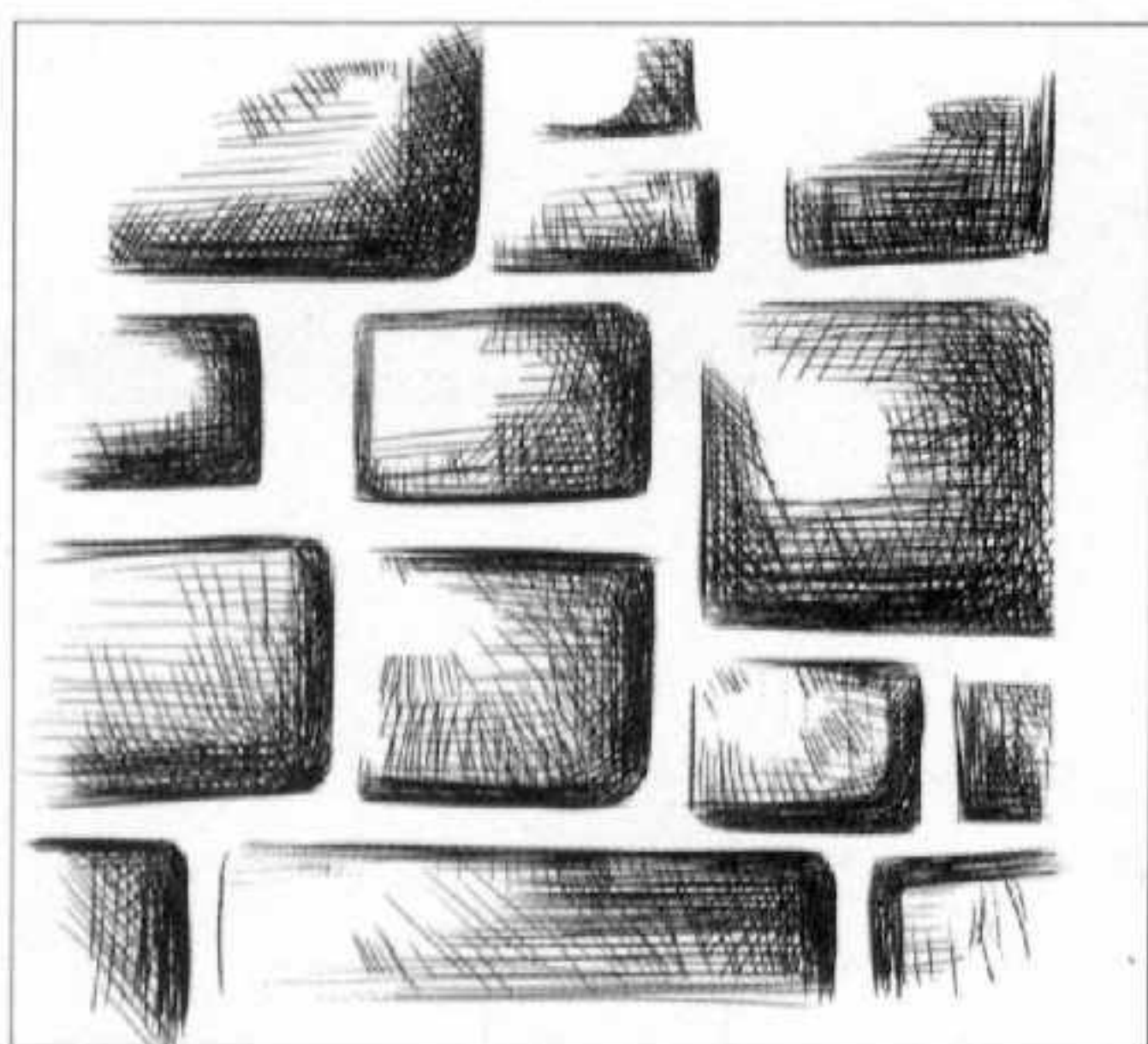
② 根据树干的走势，画上交错的线条表现树干的形状。

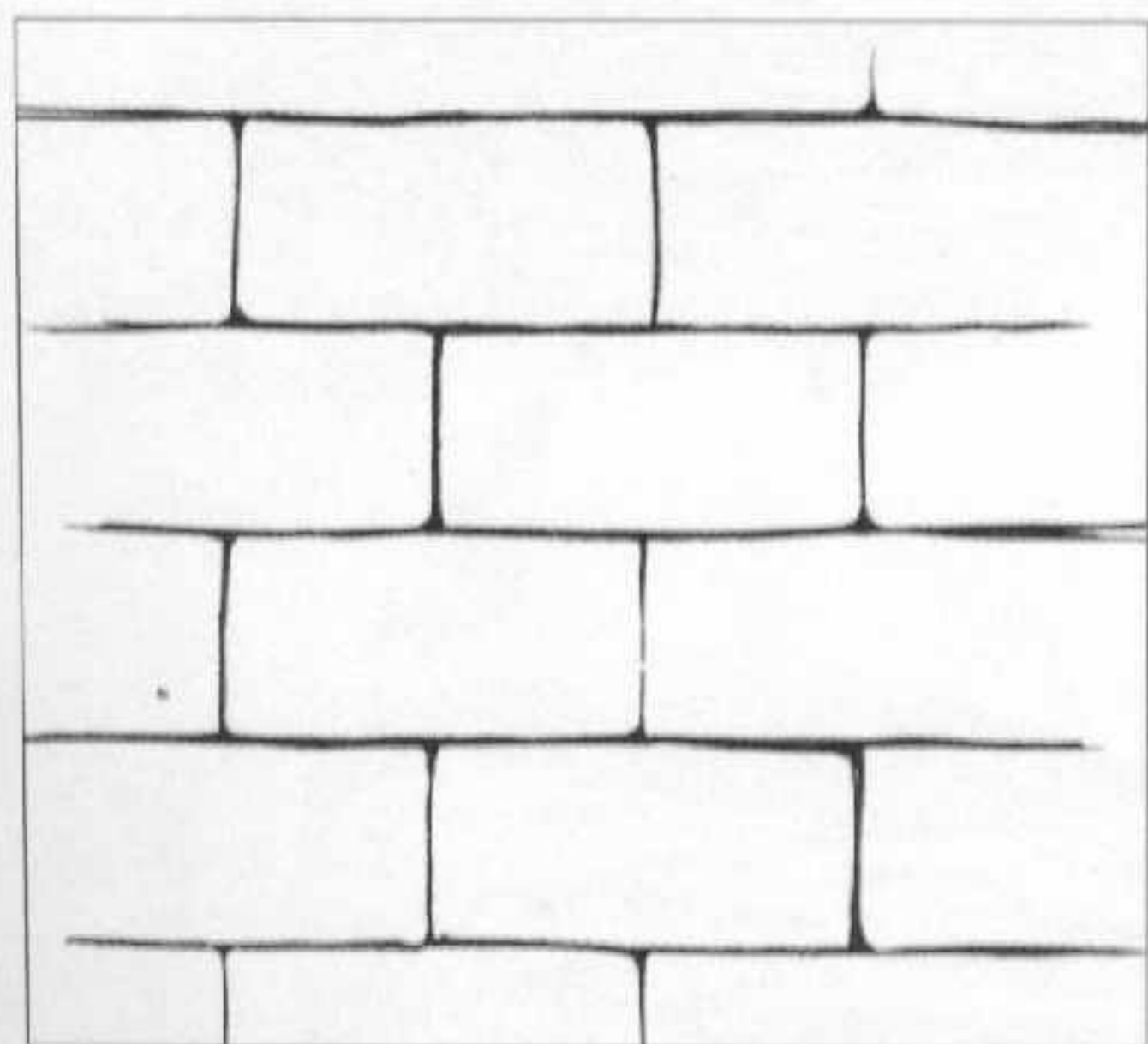
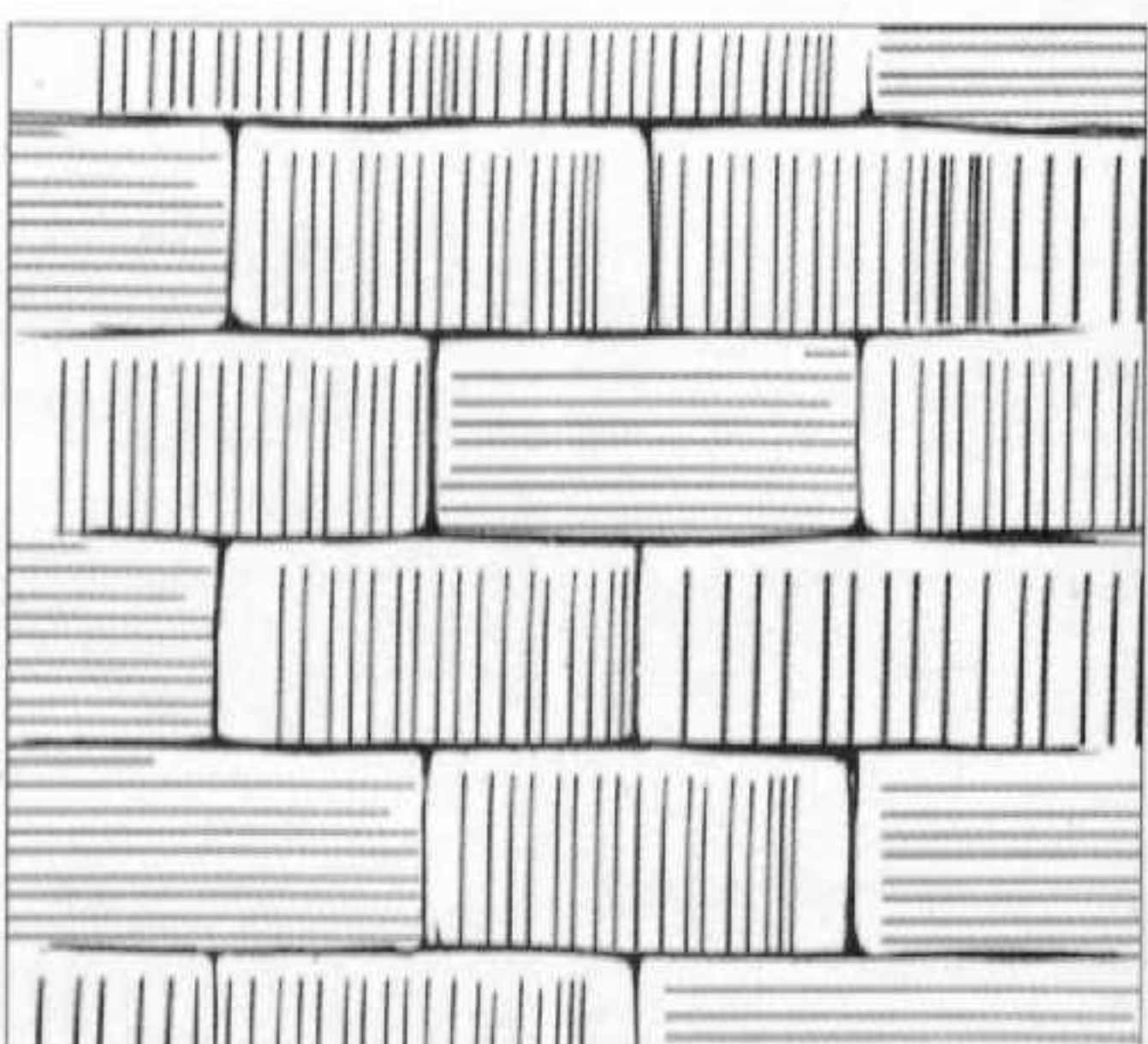
③ 最后用画圈的方式添加树叶。

3.4 砖墙

使用不同的排线方式及质感表现方法来绘制砖墙，其效果各不相同，一般我们用直线、网纹等来表现砖墙的质感。

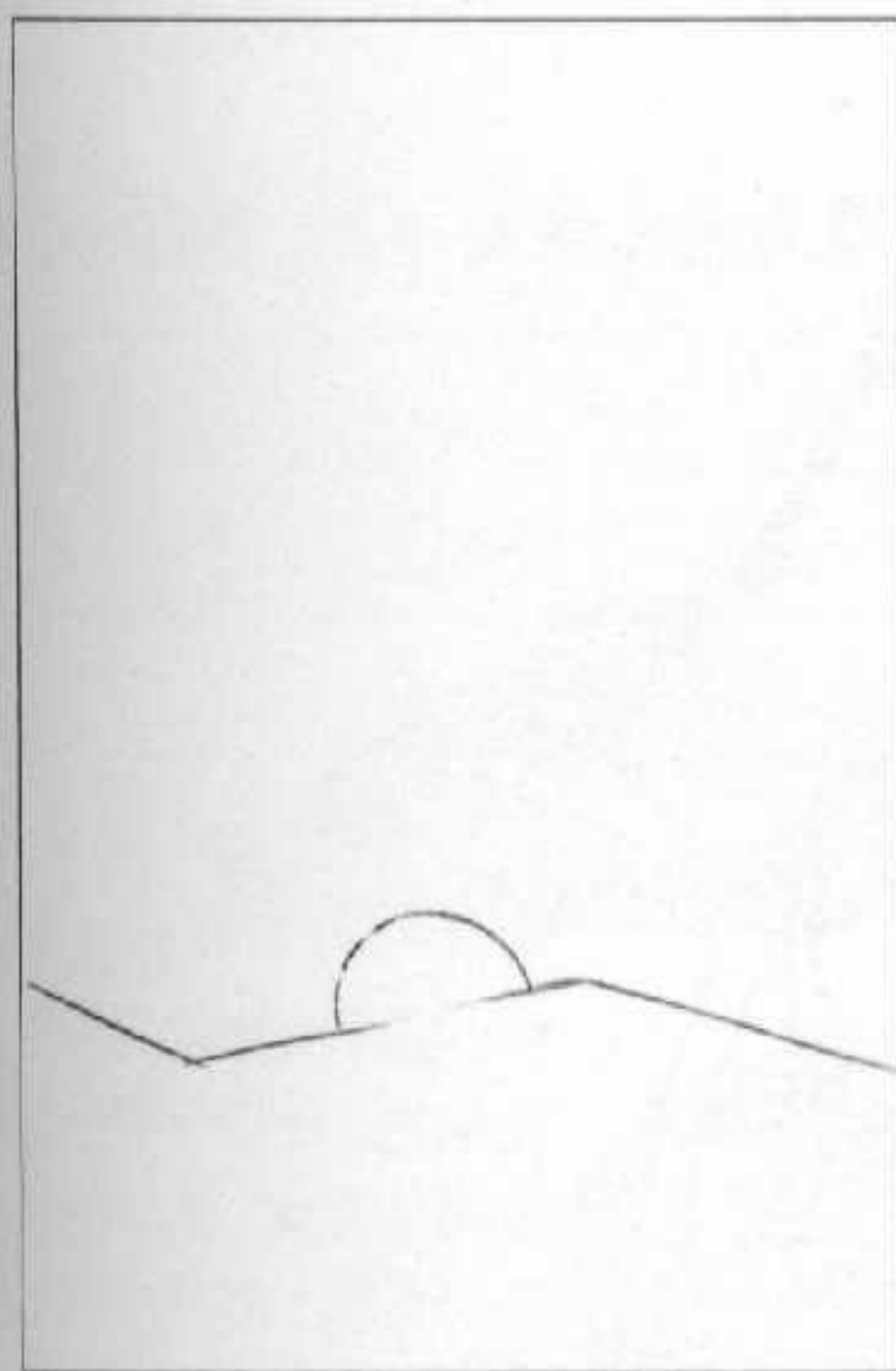
瓷砖

① 用准确的线条绘制瓷砖的形状。

② 添加表示砖墙色彩的灰度。

③ 擦出瓷砖上的高光部分表现冷硬的质感。

石块

① 用简单的线条勾勒出石块的大致形状。

② 在阴影部分交错地打上线条，体现石头的质感。

砖头

① 用线条表现出砖头接缝处的阴影。

② 在砖块表面画直线，并在转角处留白表现砖头的硬度。

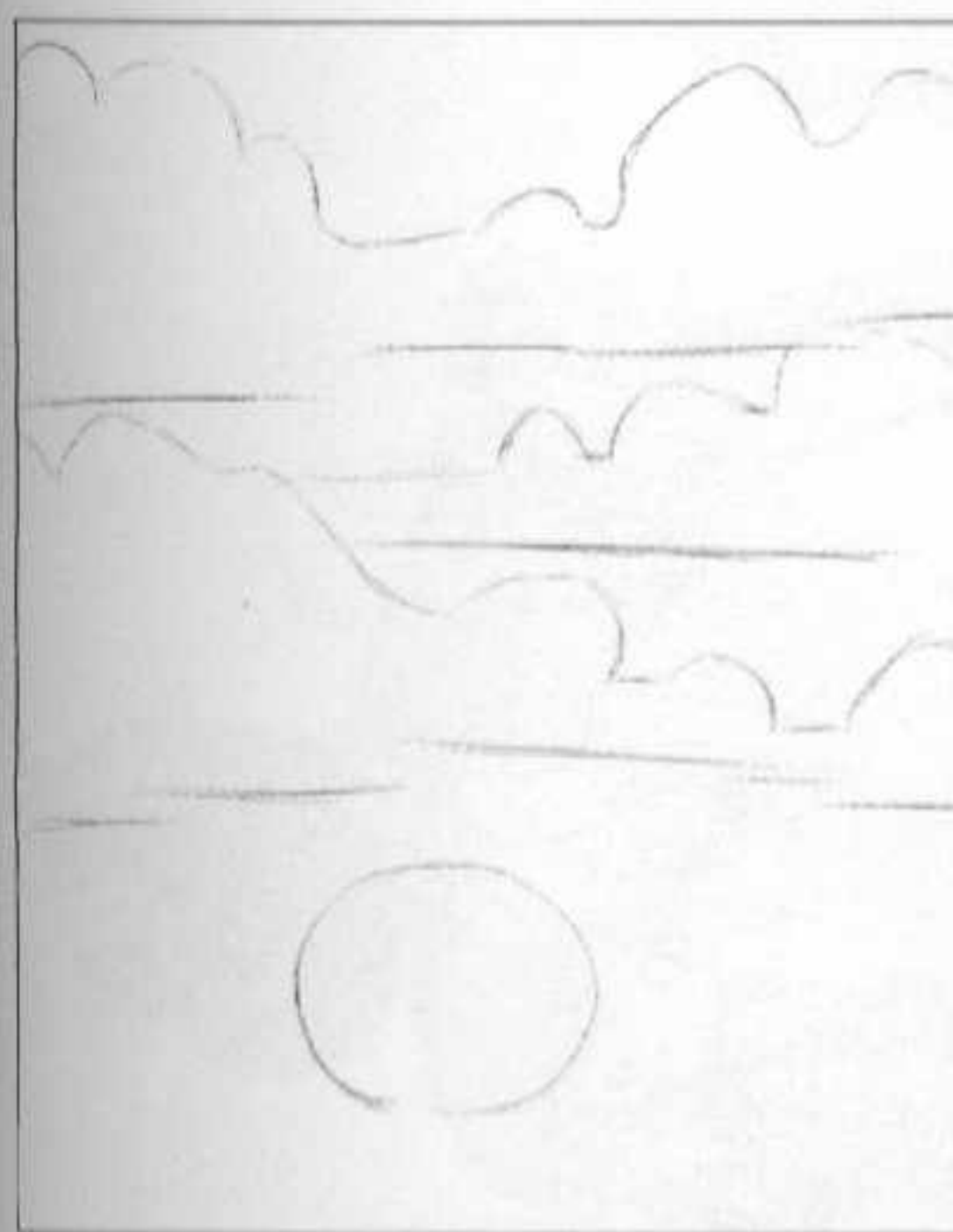
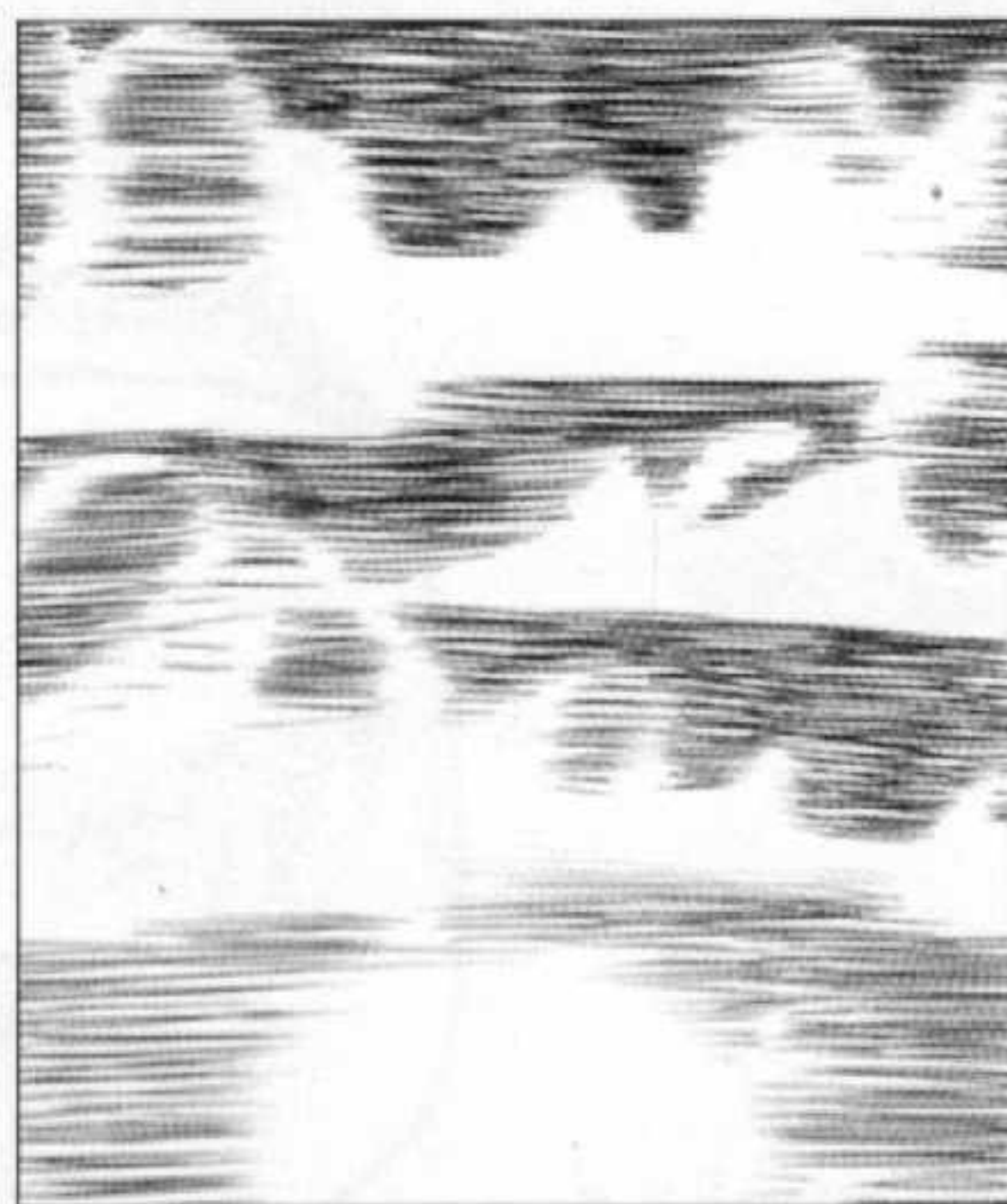
3.5 日出和夕阳

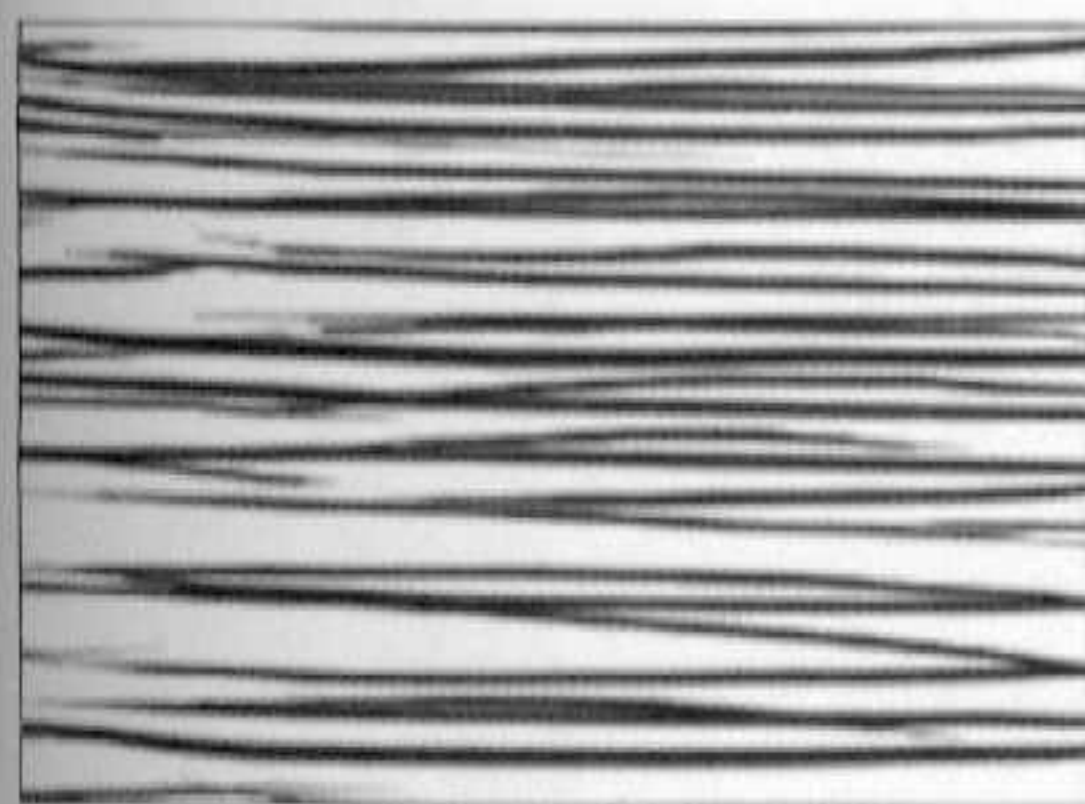
表现日出时，我们通常会用涂黑和画线的方式来表现背景的阴影效果及线条的放射效果。而表现夕阳时常用密集的横线来表现云层的厚实感。

● 日出

① 绘制出山头日出的大致形态。

② 涂黑作为前景的山体，再用线条表现放射状的阳光。

③ 最后在山体上擦出受到阳光照射后产生的光线。

● 夕阳

① 绘制出夕阳的大致形状。

② 绘制渐变的横线来体现云朵的效果。

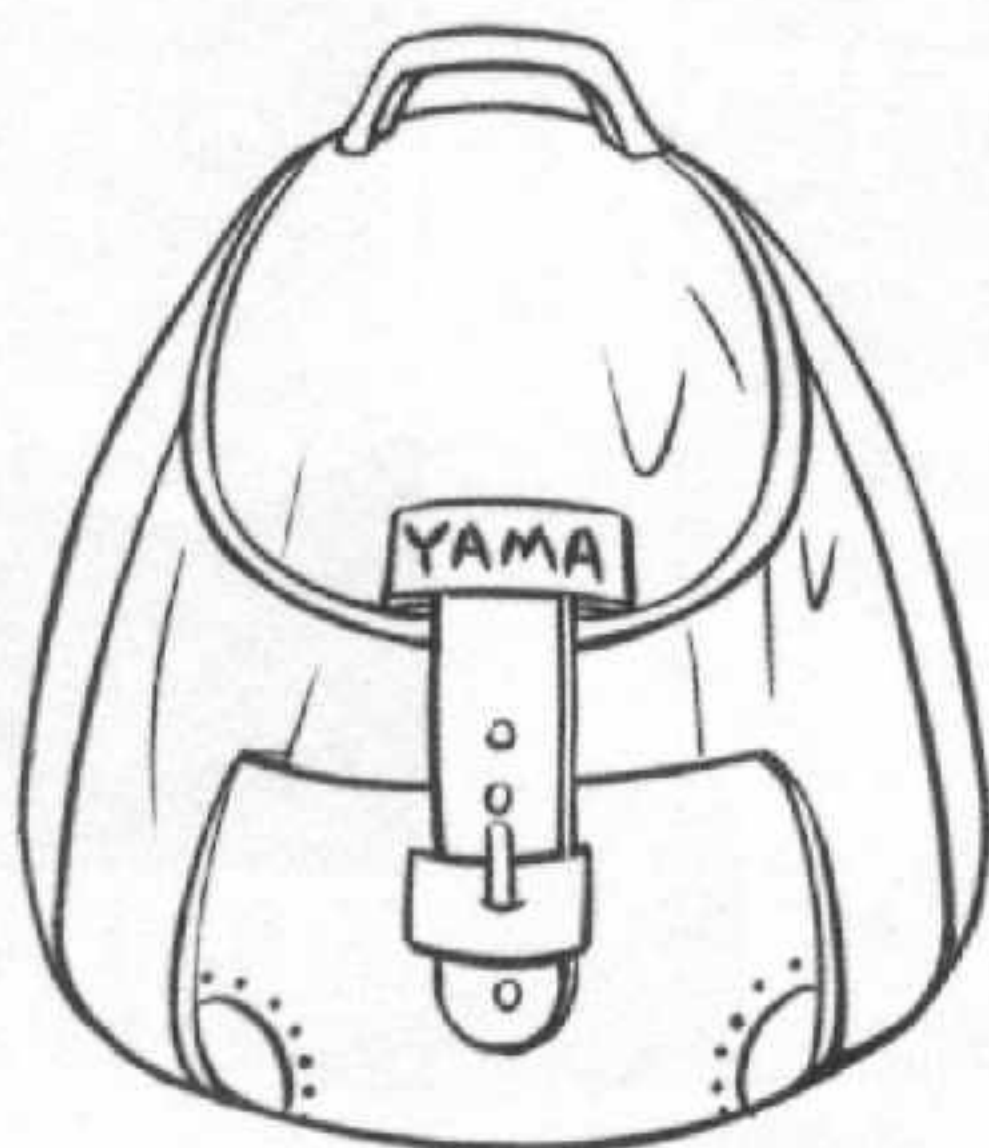
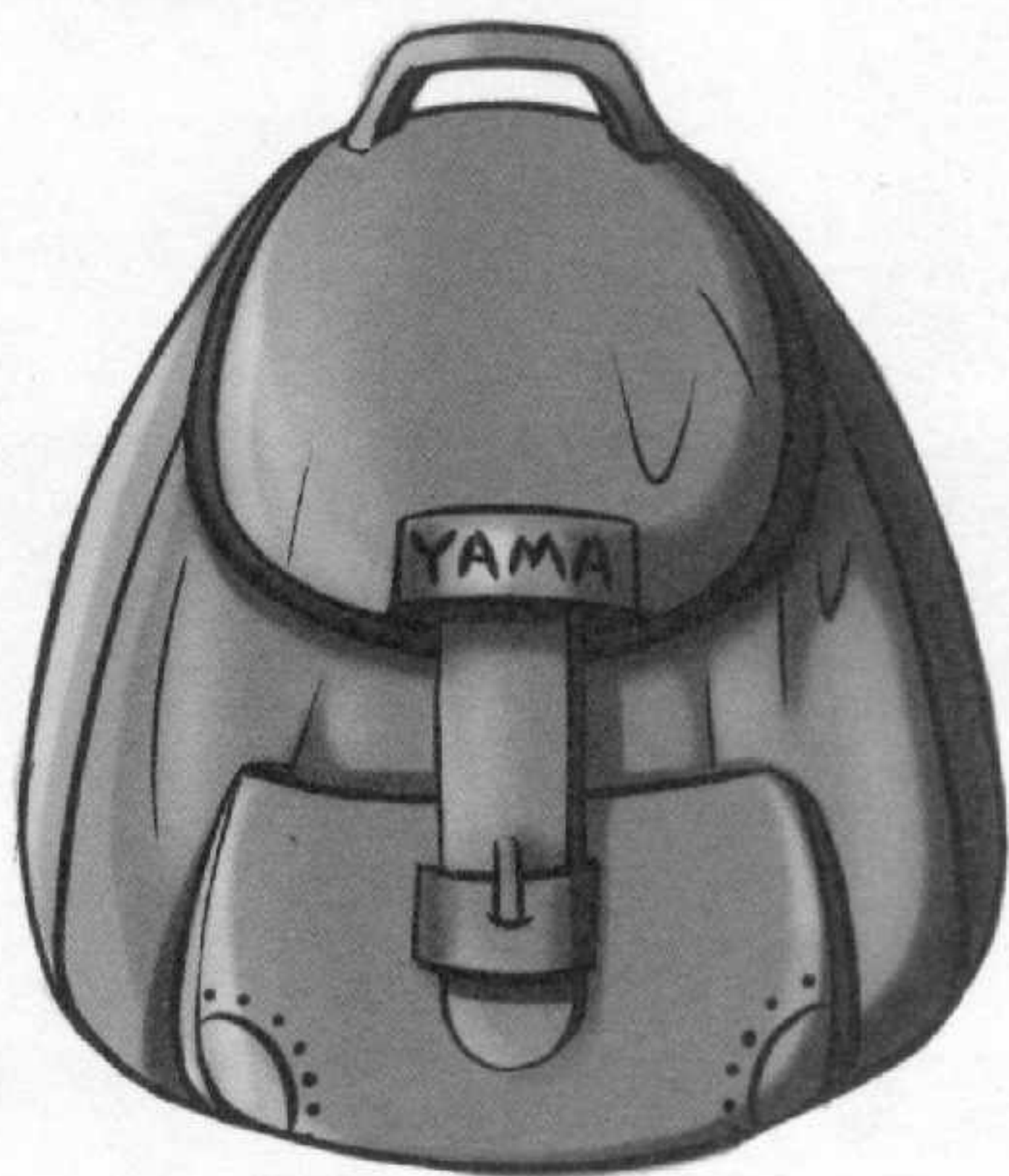
③ 继续使用横线为云朵和夕阳添加阴影效果，突出云朵和夕阳的形态。

密集的横线交叉排列。

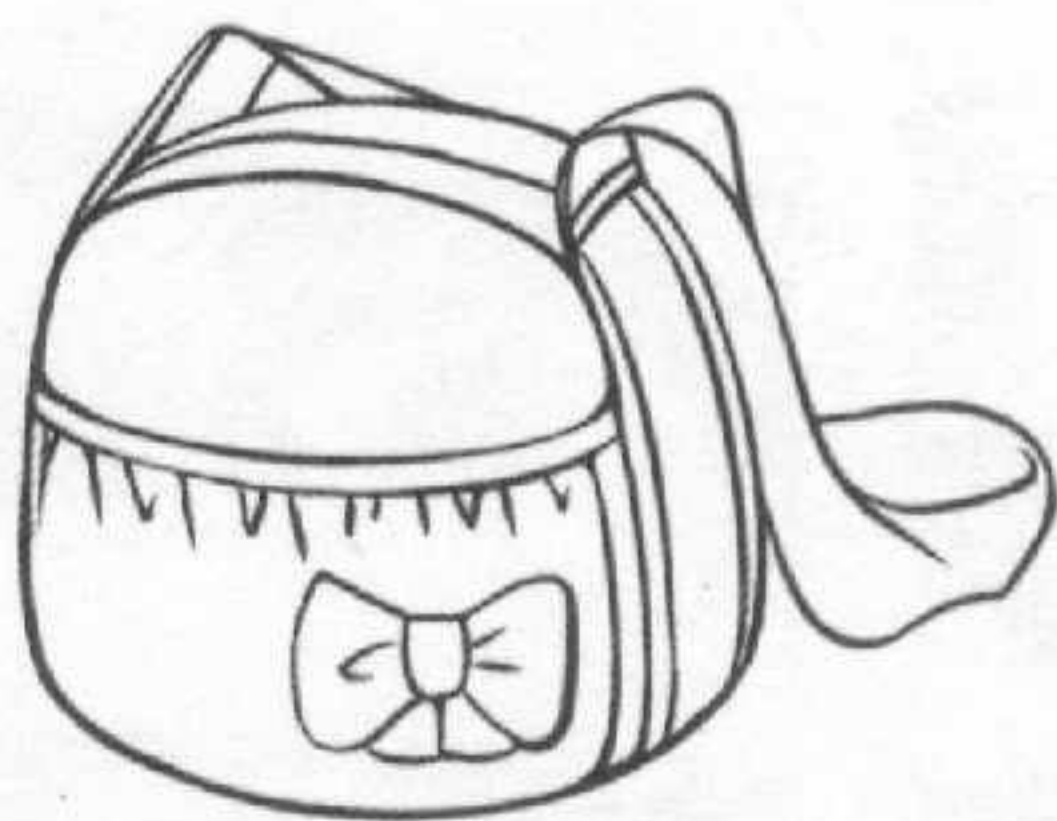
绘制夕阳的时候我们要用到横线的渐变效果，由于太阳比云低，所以要在云的顶部画上阴影，天空则以太阳为中心画出渐变效果表现日落时的阳光。

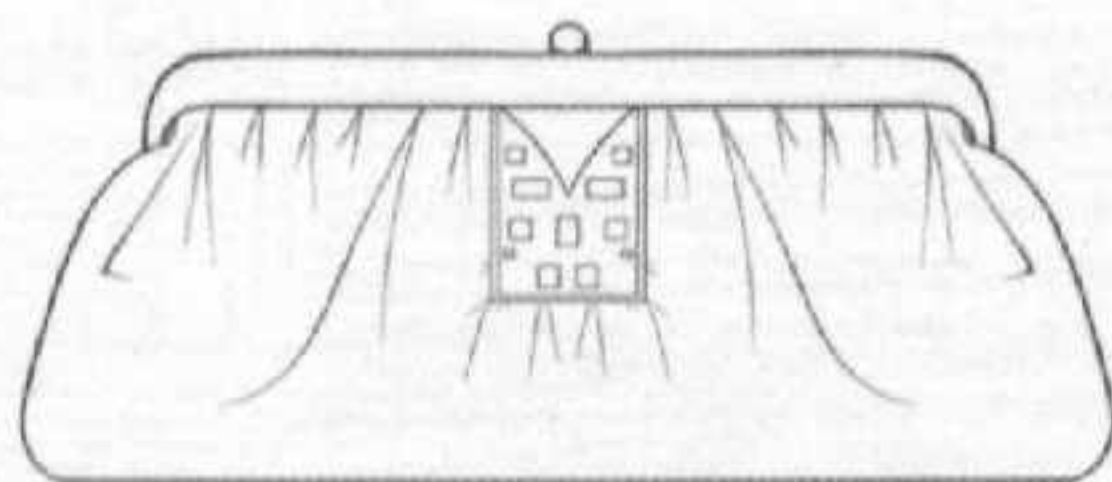
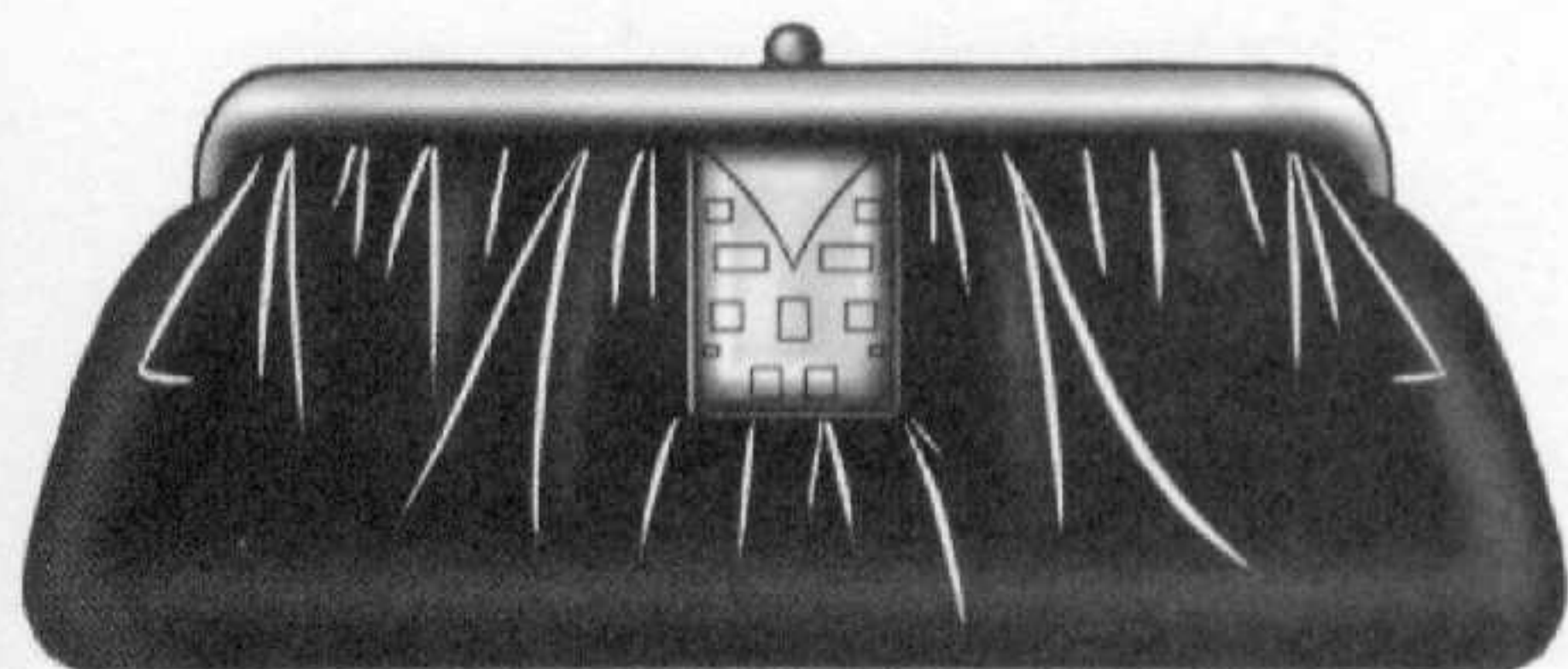
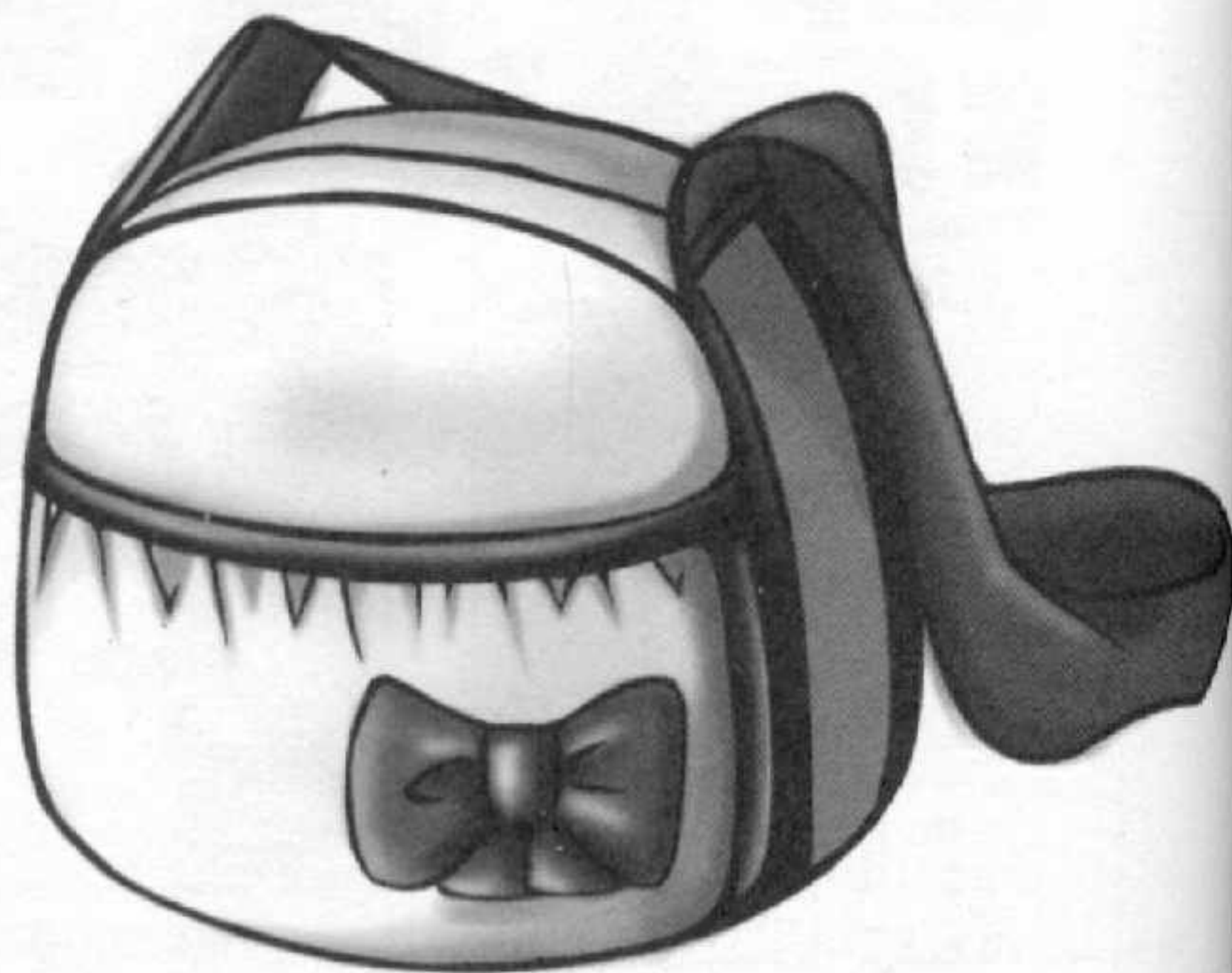
4 小道具的光影表现

通过漫画中人物携带的小道具可以凸显出人物的个性，也可以反映出这个人物的好爱和性格等。画小道具的时候要注意表现出这个物品的质感、立体感及存在感。下面就来分类讲解一些小道具的光影绘制。

4.1 包

包是漫画中经常出现的小道具，由于材质和形状的不同，其光影效果的表现方式也各有不同。下面我们就一起来看看包的光影效果的表现方法。

书包

书包一般采用棉质的面料。在绘制棉制品的光影效果时，物品上不会出现较强的高光，绘制的时候在固有色上稍稍提亮来表示就可以了。

单肩背包

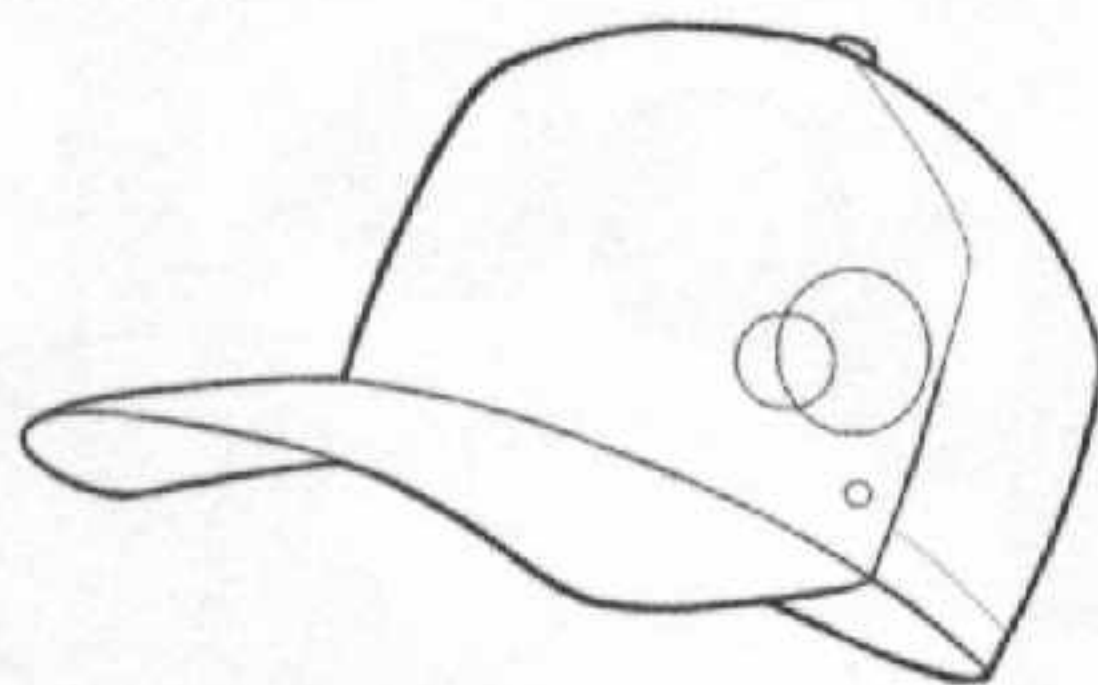
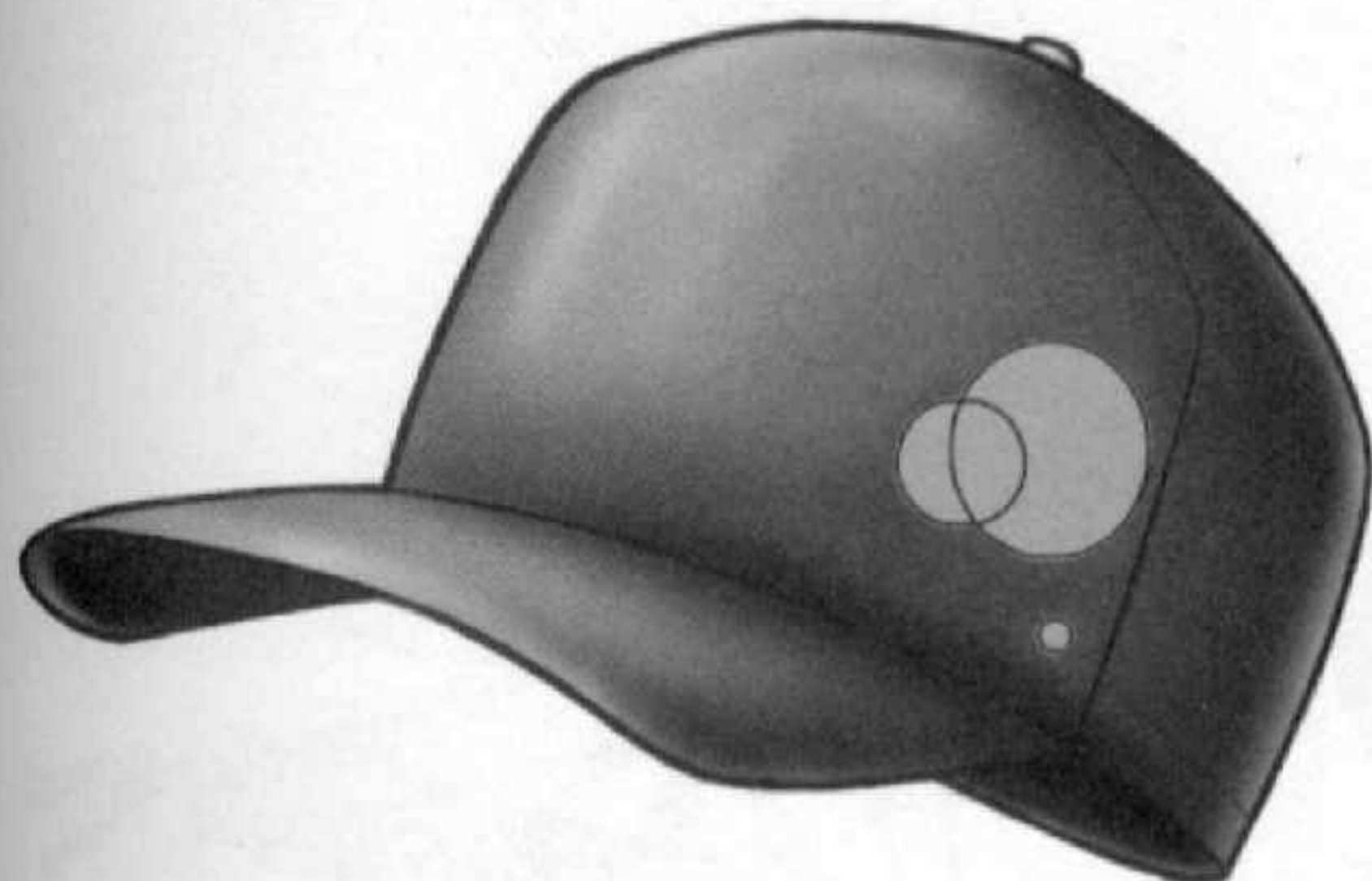
在绘制白色的背包时，由于物品的固有色是白色，所以物品本身的背光面出现的阴影较淡，而受光面也不会体现出强烈的高光效果。

皮包

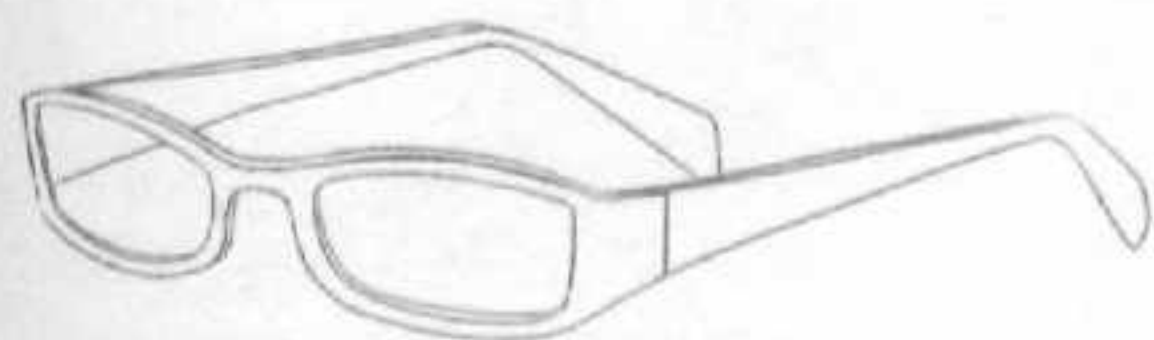
黑色皮包的高光效果较为突出，受光的部分使用白色线条表现出褶皱。

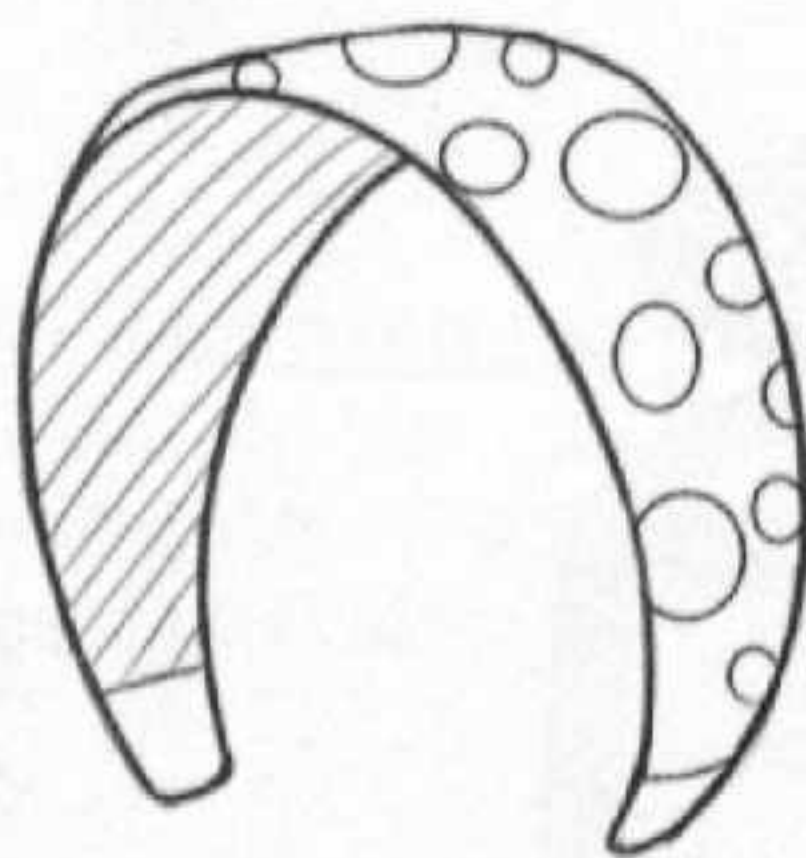
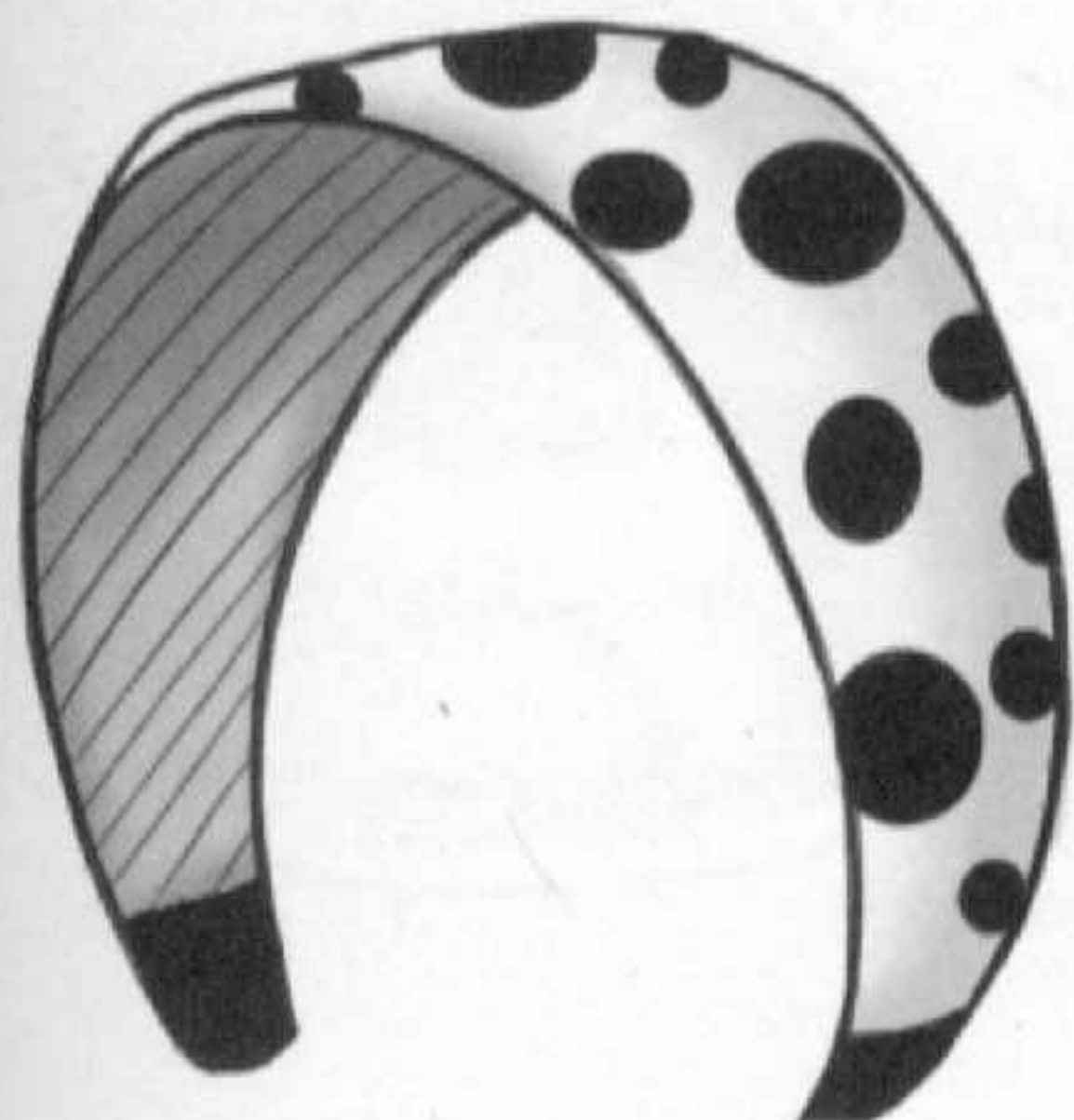
4.2 配饰

我们在生活中会接触到各式各样的配饰，那么如何表现这些东西的质感呢？这里我们列举一些常见的物品进行讲解，让大家了解如何表现这些物体的光影效果。

皮鞋

黑色的皮鞋受到光照后其高光较为明显，擦出强烈的高光效果来表现皮鞋的质感。

帽子

虽然帽子的外形给人的感觉很挺括，但是由于多是用棉布等布料制成的，所以其受光面不会出现强烈的高光，但是在帽子的转角处会出现较亮的高光区域。

眼镜

黑框眼镜上的受光面较为柔和。因为物品本身的固有色就是黑色，所以高光的面积较大，并且也不会出现较亮的高光效果。

发箍

发箍的固有色为白色，所以被光线照射时不会出现强烈的高光，背光处要用较黑的阴影来体现，表现出物品的转折。

4.3 首饰

首饰的光影效果要根据其质感来表现，并用阴影来体现出这个物品的固有色，下面我们就来看一下各种常见饰品的光影效果表现方法。

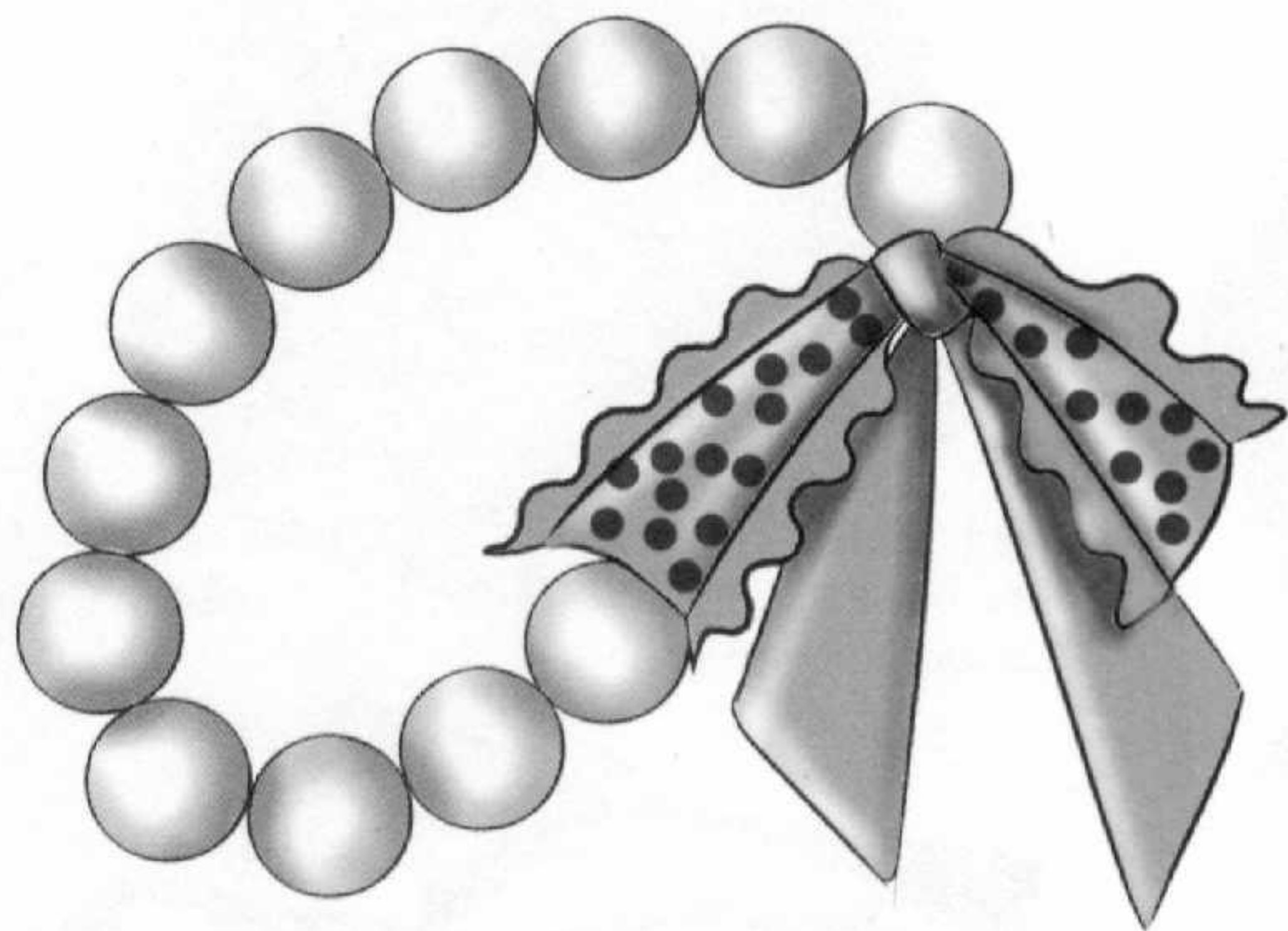
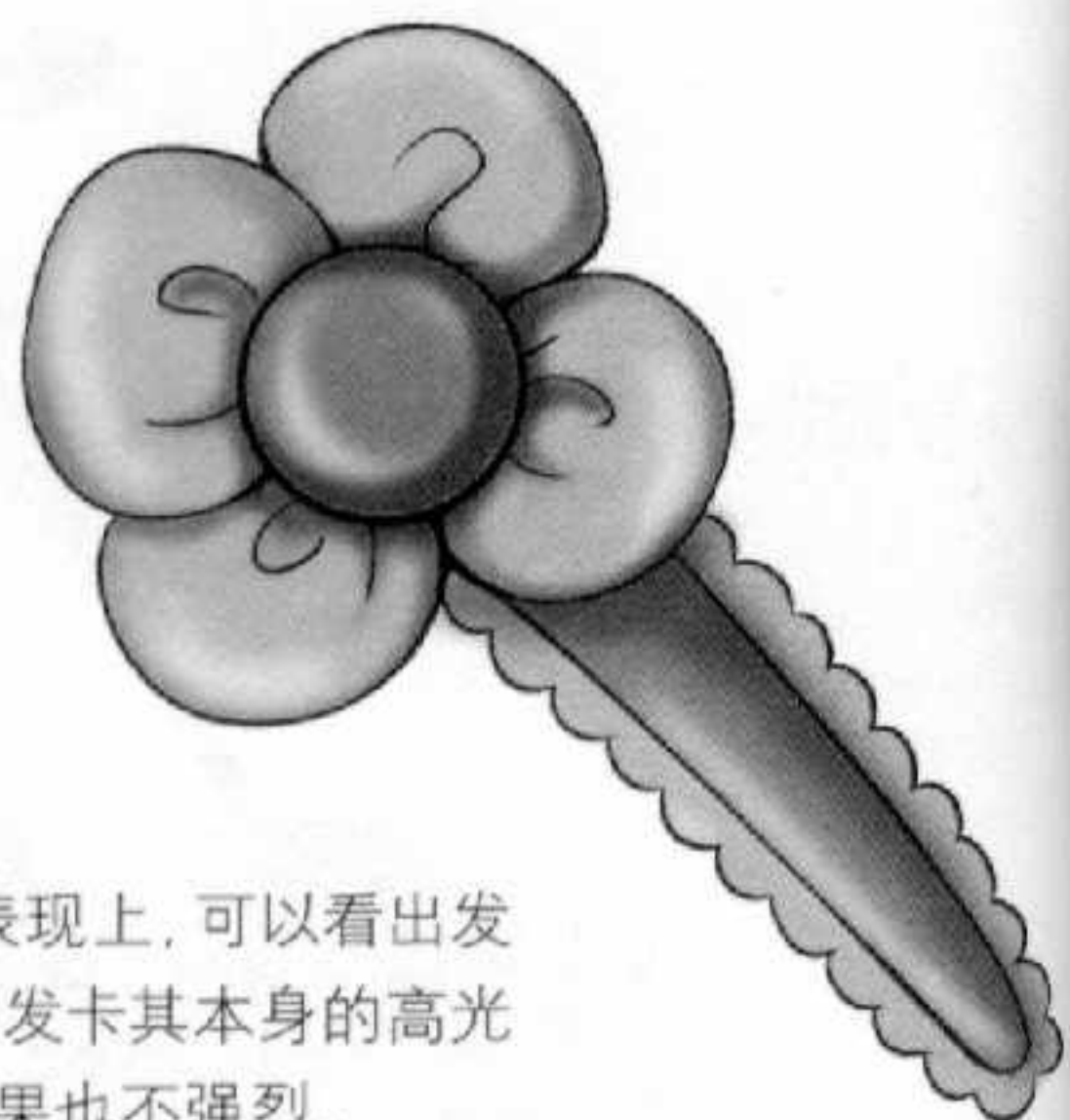
耳环

耳环上的蝴蝶结是布做成的，高光较弱。而圆形的小珠子是塑料质地，所以高光部分较亮。

棉质发卡

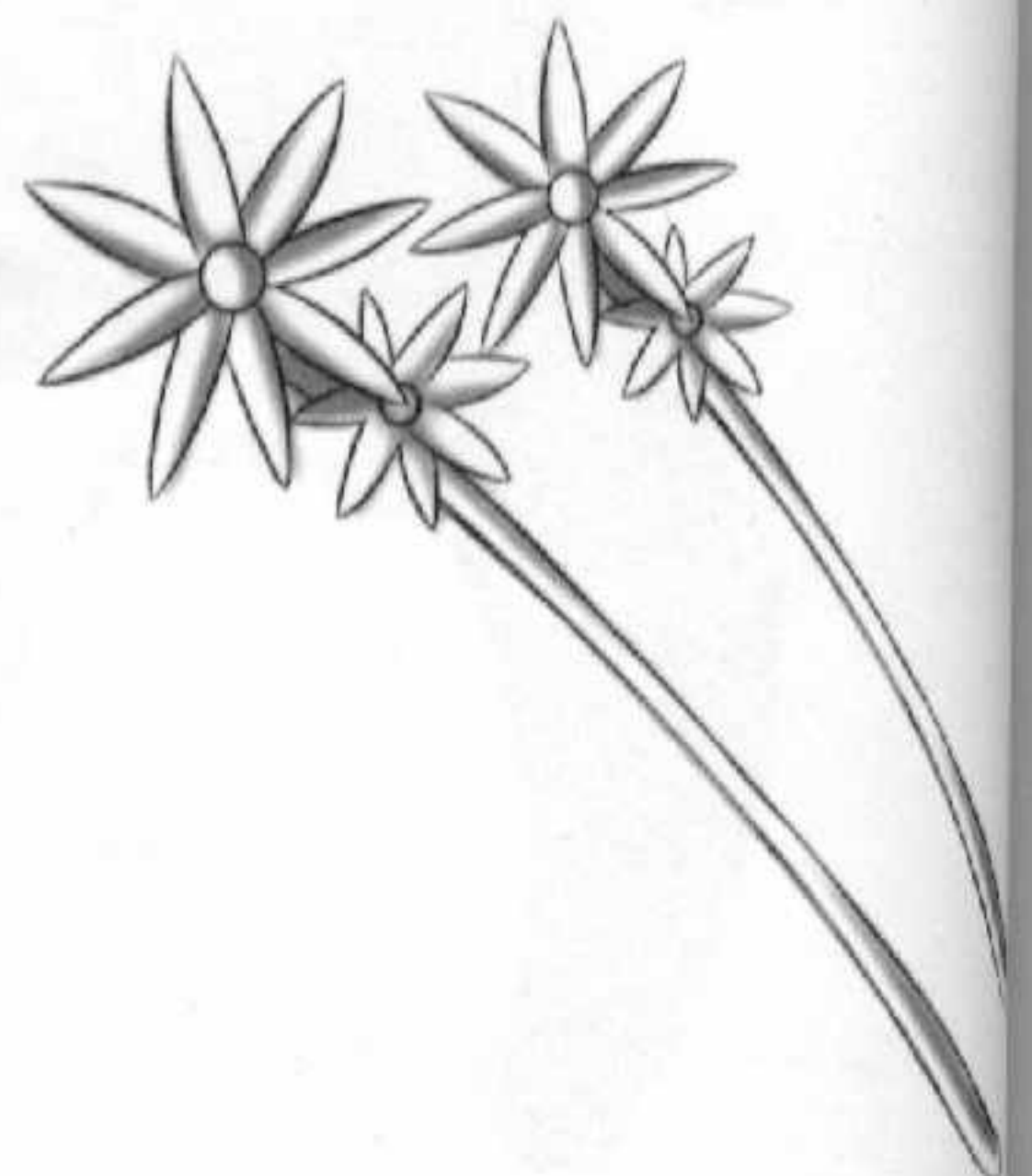
从整个画面的阴影的表现上，可以看出发卡的质感，棉布做成的发卡其本身的高光较弱，被光面的光影效果也不强烈。

胸针

绘制时应先确定饰品的材质，胸针由塑料和金属两种材质构成，绘制时要注意表现金属的光泽，而塑料部分的光泽感不强。

手链

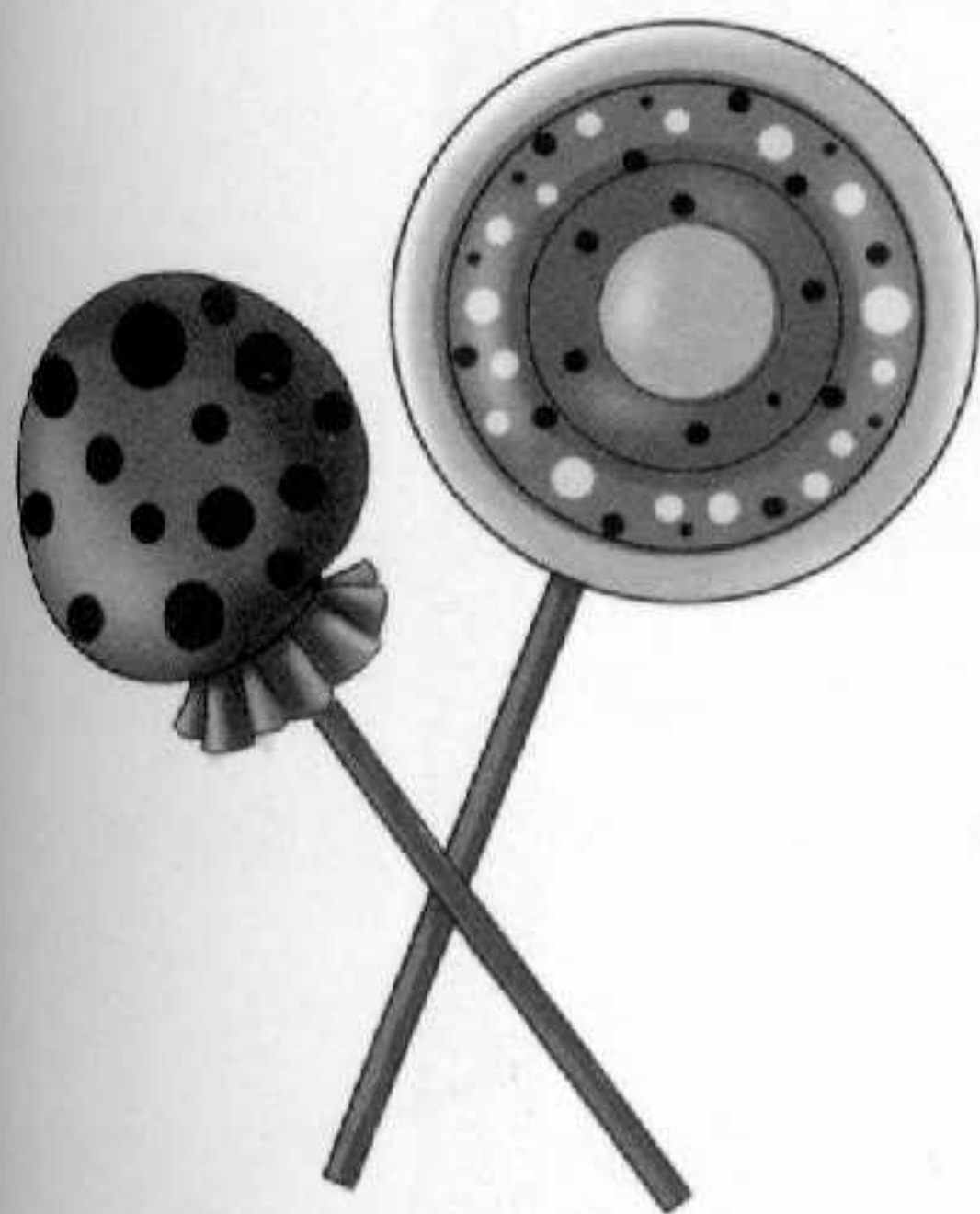
珠子的固有色为白色，所以使用了较柔和的阴影以体现出珠子的固有色，而蝴蝶结处的颜色要较浓一些，使整个物品可以很明显地分辨出各部分的固有色。

金属项链及发卡

金属物品本身的固有色就很亮，在绘制金属饰品的时候为这些物品加上一些阴影，就可以很好地体现物品的固有色和光影效果。

4.4 食物

丰富美味的食物是非常吸引人的，在绘制食品时，首先将其固有色表现出来，然后再添加光影效果。下面我们列举漫画中一些常见的食物图像进行讲解。

糖果

糖类食品的色彩很丰富，所以为其添加阴影时要绘制较多的色调来表现。

甜品

甜品的上部是白色奶油，应在其下面添加淡淡的阴影。

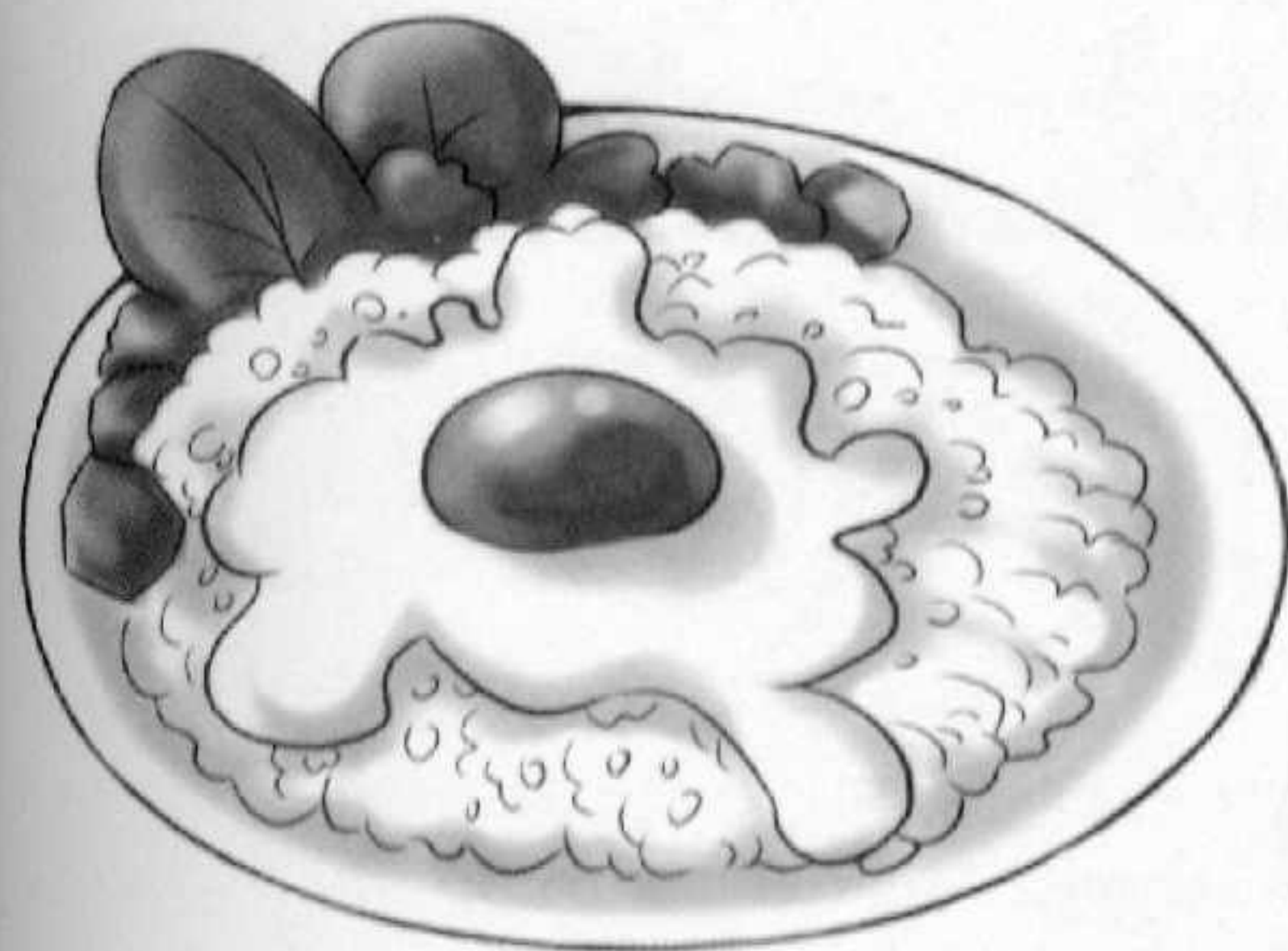
咖啡

咖啡杯是白色的，但杯里的咖啡是黑色的。要通过黑白灰的关系表现出物体的光影效果。

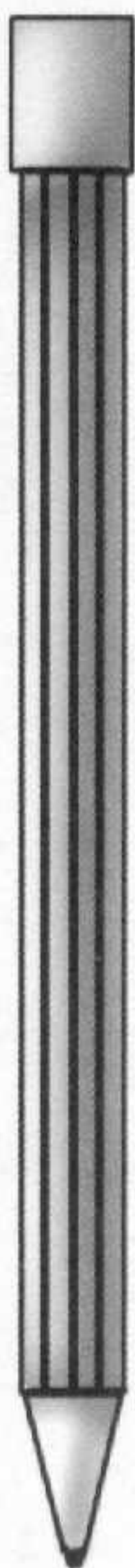
冰激凌

冰激凌的固有色一般为白色，但是也有很多其他色彩和口味的冰淇淋，绘制时在区分出固有色后，再添加阴影效果就可以了。

盖饭

在绘制米饭的时候，由于其固有色就是白色，所以应添加一层淡淡的阴影来表现体积感。而蔬菜和蛋黄的固有色较浓，所以在绘制的时候要先表现出其固有色再添加光影效果来体现立体感。

4.5 文具及书本

文具的材质多为金属和塑料，而书本则多使用纸来制作。如何表现文具及书本的材质呢？下面我们就通过列举的一些常见文具及书本来对其材质的光影表现方法进行介绍。

铅笔

铅笔一般都是木质的，所以物体的光影效果很弱。

签字笔

塑料的黑色签字笔。由于物品的形状为圆形，而其固有色又为黑色，所以笔杆上出现的高光较为明显，使用渐变的黑灰色调表现即可。

钢笔

铁质的钢笔笔杆上出现的高光较亮，而背光面也会出现一些反光的部分。绘制时要用反差较大的渐变色调。在绘制亮部时注意涂白。

文具盒

铁质的文具盒在受到光照时会产生大面积的高光，转折处也会出现较亮较突出的光影效果。不论高光还是阴影都要注意沿形状线条的走向进行绘制。

书本

书籍的固有色较淡，所以书籍的背光面不会出现强烈的阴影效果，受光面也不会出现强烈的高光效果。

第3章 色调的实践与应用

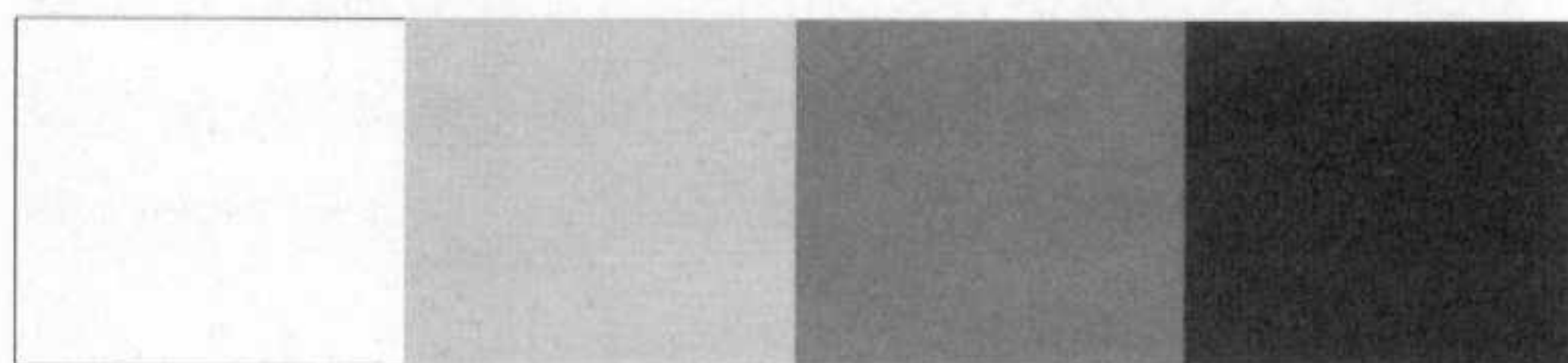
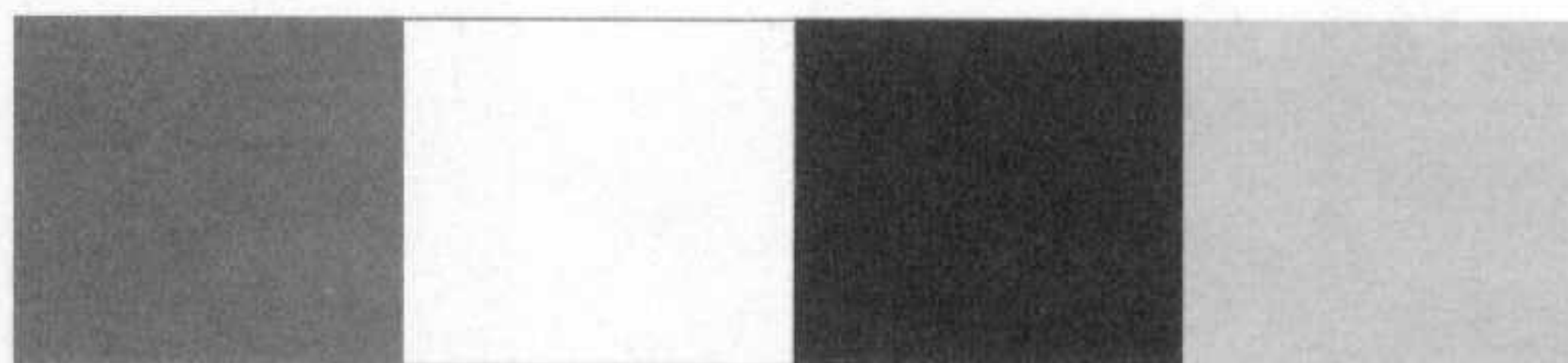
本章我们主要讲解色调应用的相关知识、色调的特殊刮削方法和不同色调效果的制作，让大家通过这些知识的学习掌握添加色调的方法，尝试使用色调粘贴出漂亮的阴影效果。此外，本章还对漫画作品中背景色调的处理进行简单的介绍，让大家明白色调在漫画中起到的作用。掌握了本章的知识，大家就可以制作出具有漂亮色调的漫画了。

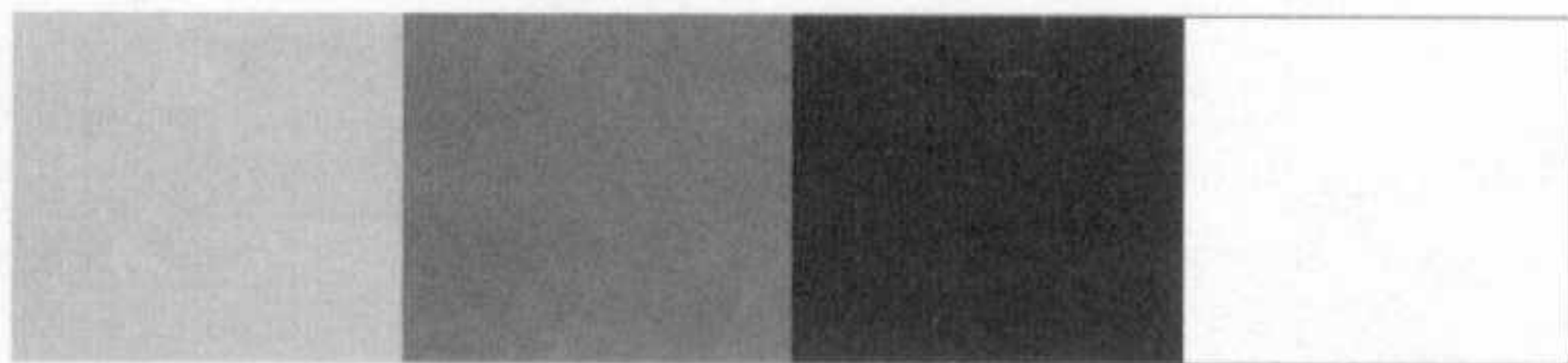
1 色调应用的相关知识

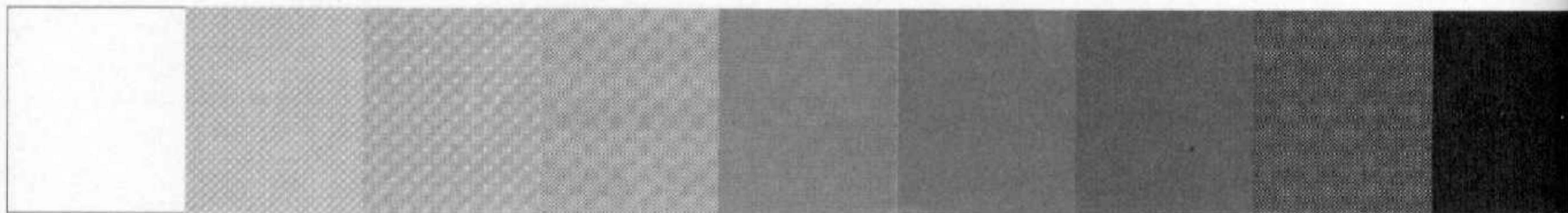
色调其实就是物体的固有色，就是指物体本来的颜色、质感和明亮程度，但对于黑白漫画作品来说，色调本身只在从白到黑的范围内进行表现。

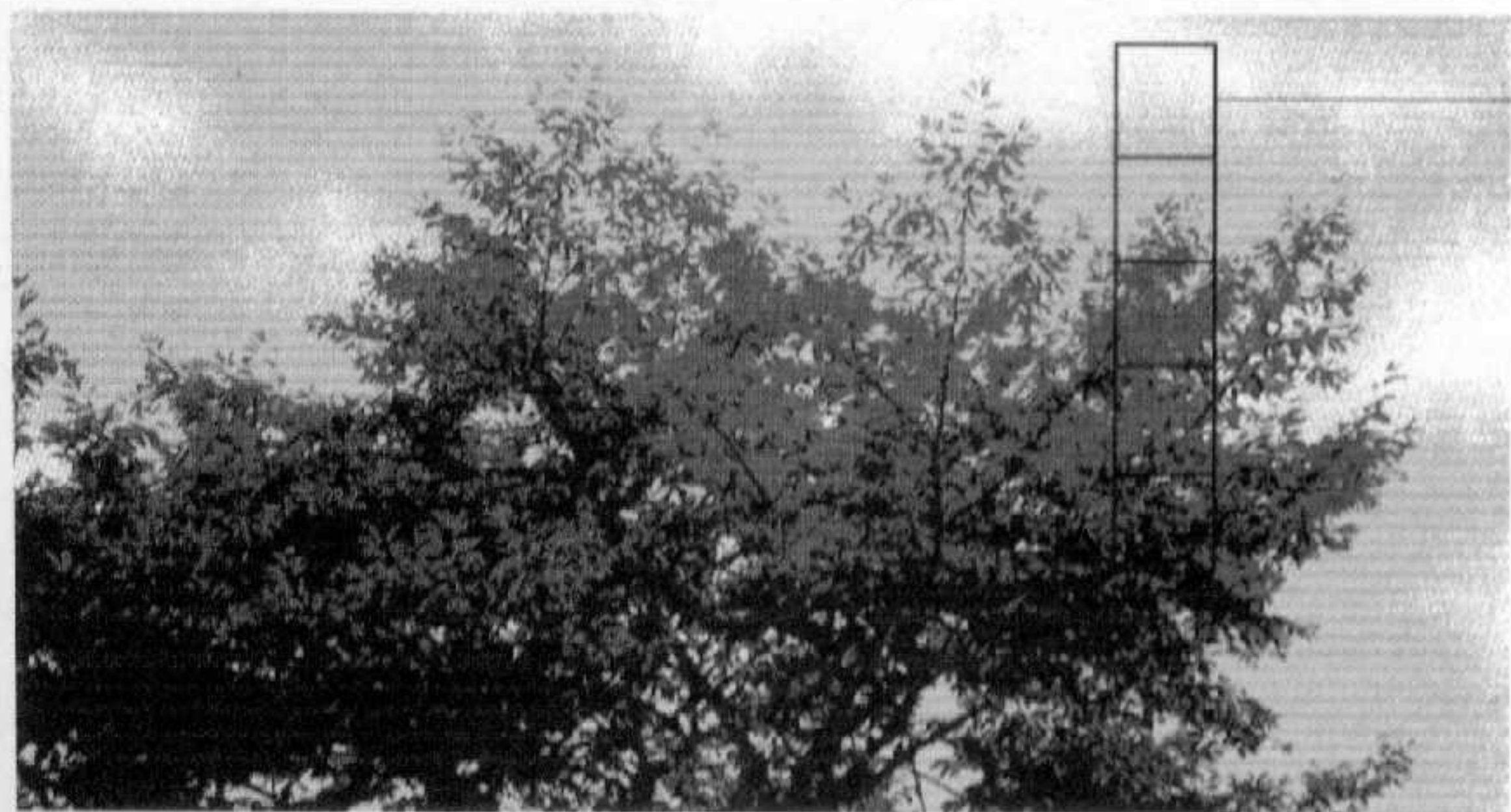
1.1 色泽的表现

要想更好地表现一幅漫画，就应为其添加由白到黑的色泽。下面就来了解一下高低色调的排列顺序吧！

白 ◀ ▶ 黑

高低色调的排列顺序是指从白色逐渐到黑色色调的排列顺序。

黑 ◀ ▶ 白　黑 ◀ ▶ 白

将由白至黑的四种颜色重新排列顺序，让其具有高低色调的变化是正确的色调表现方式。

像这样没有规律的排列是错误的，按照这样的顺序排列出来的颜色没有高低色调之说。

对上面的四种颜色再次进行细分，就会发现可以出现多种色彩。

白 ◀ ▶ 黑

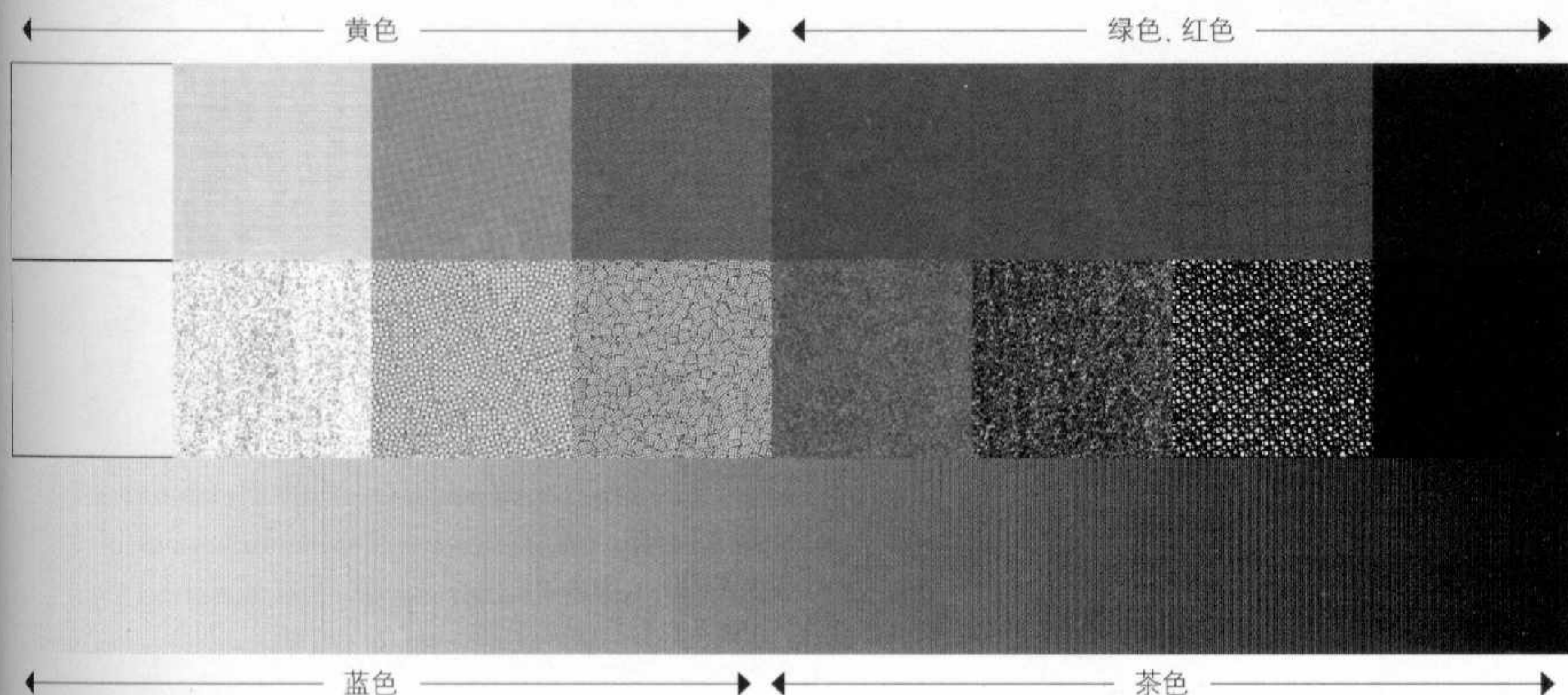
下面我们用一张图片进行说明。

画面中的色泽按由白到黑的顺序进行排列，整个色调是高低色调。

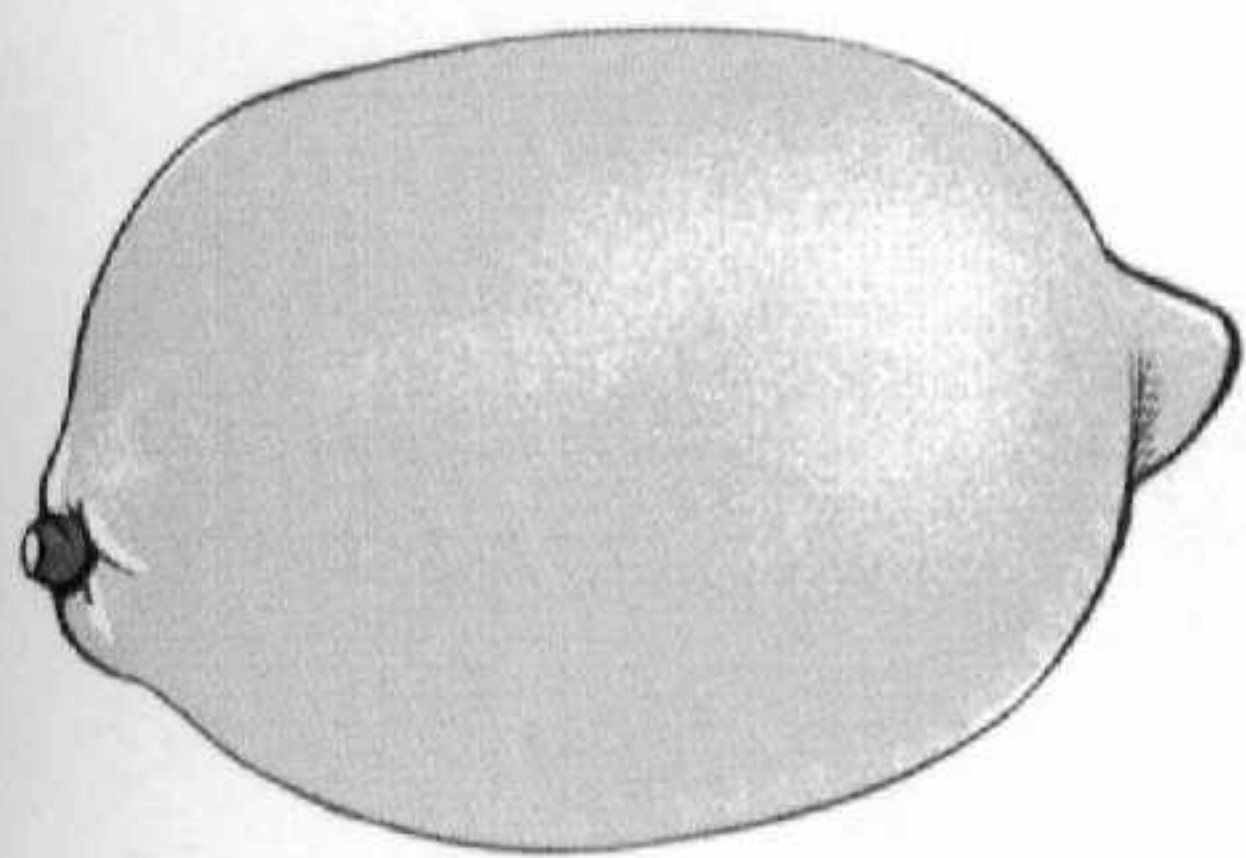
1.2 物体固有色的表现

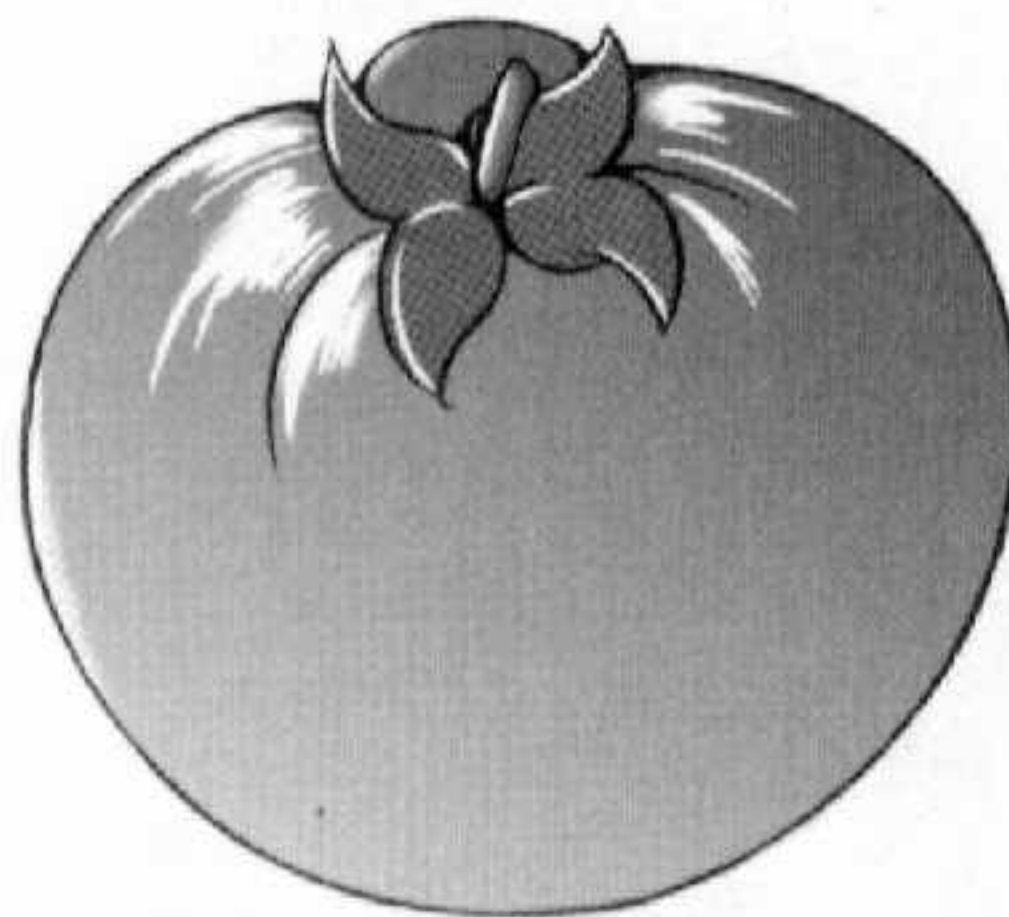
每个物体都具有其自己的颜色，但当处于不同的环境下时其固有色会发生一定的变化。下面我们就来看一下漫画中一些较基本物体的固有色的区别。

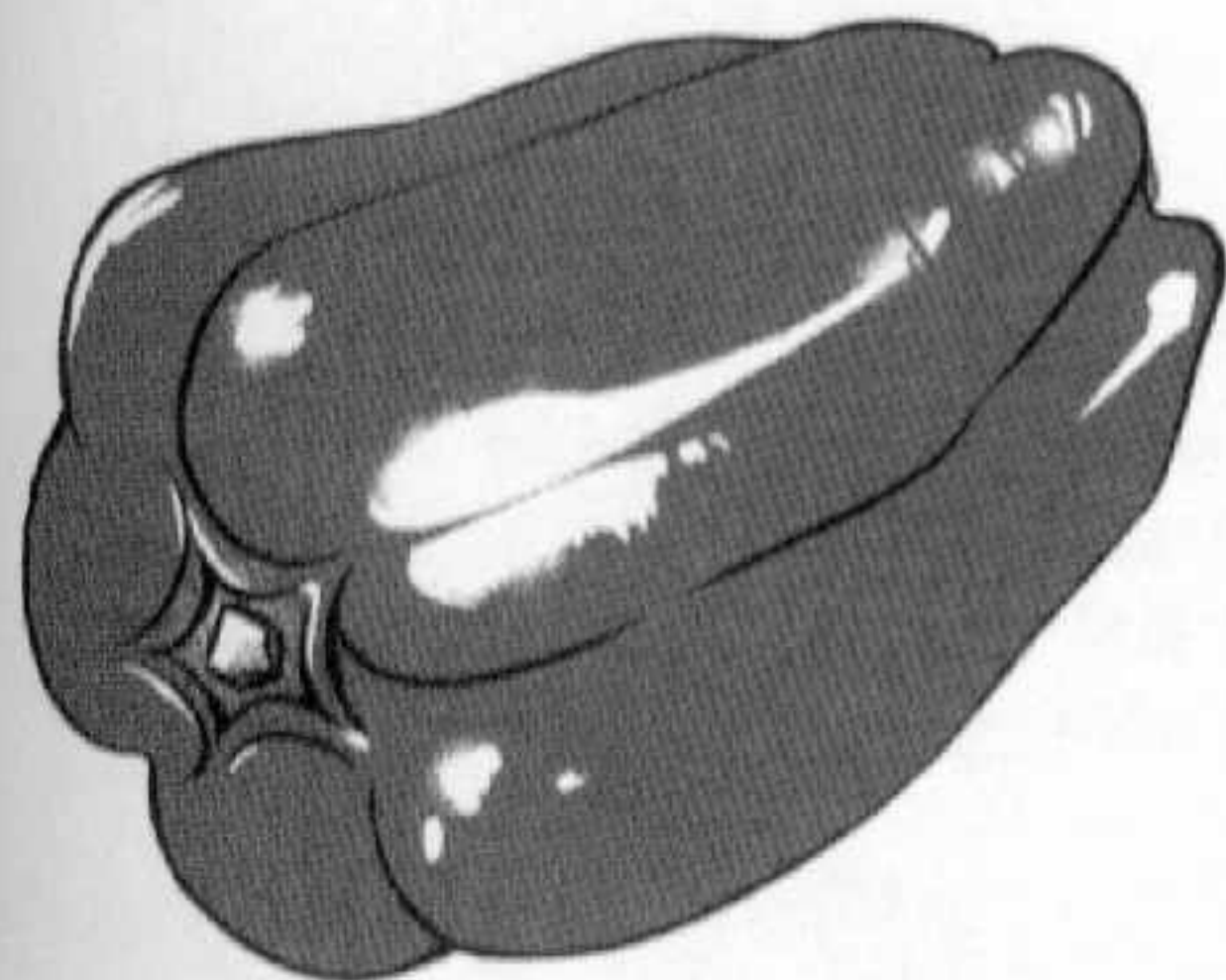
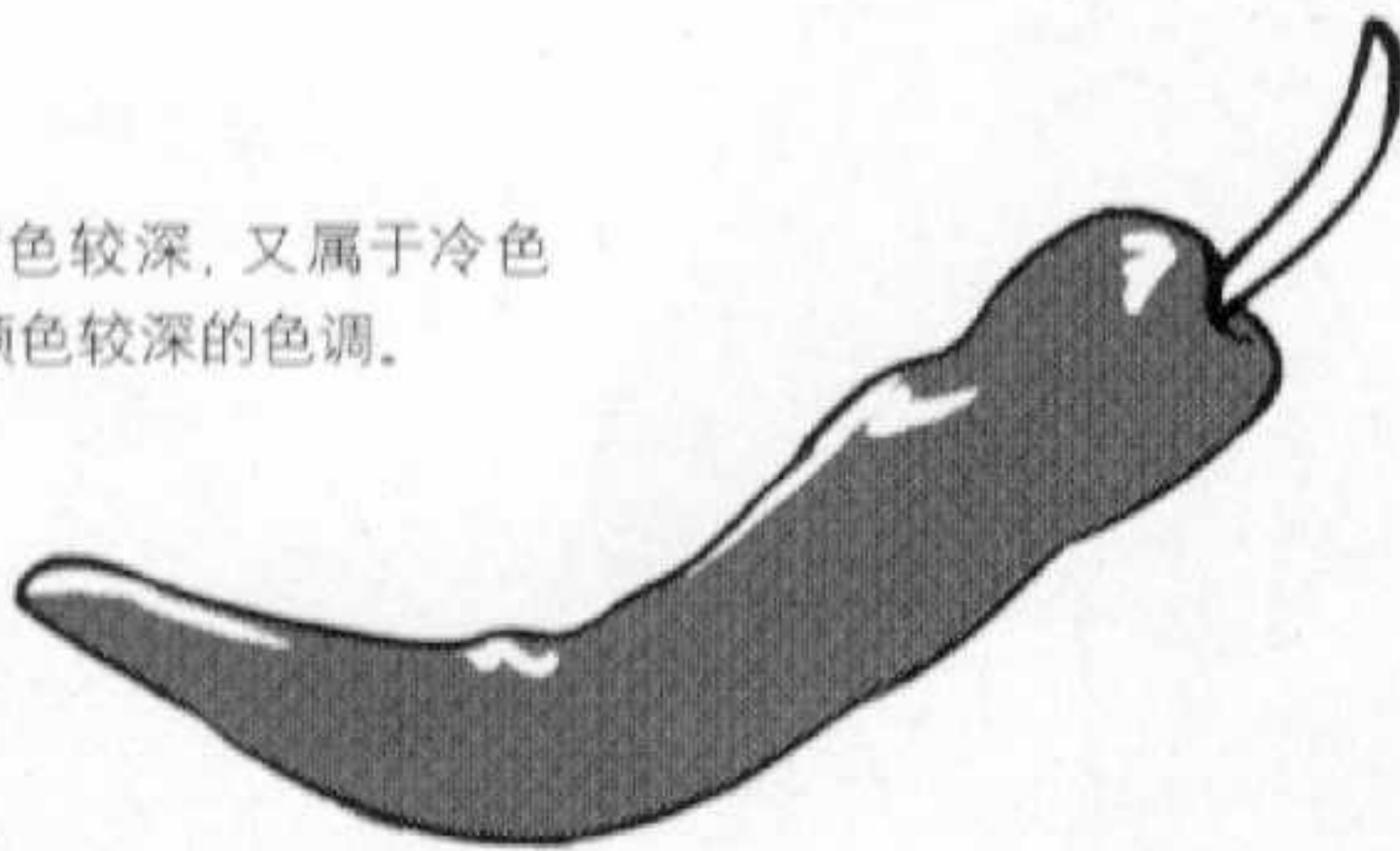
色彩标签

黄色　　绿色、红色

蓝色　　茶色

几种固有色的表现

黄色

柠檬的固有色为黄色，在选用色调时注意选择较浅的色调。

红色

红色的西红柿要选用渐变的色调，以体现其固有色的特点。

绿色

绿色辣椒的固有色较深，又属于冷色调，因此要选用颜色较深的色调。

在给物体添加色调后，要刮出物体上的高光，让物体看起来更加真实。

1.3 保持色调平衡的方法

对人物的服饰及皮肤等部分来说，不同的色泽配搭会赋予人物不同的形象特点，表现出不同的个性魅力。在为人物添加色泽的时候，要注意多一些色泽浓度的变化，保持整体色调平衡，这样可以让画面看上去更自然、更美观。

没有添加色泽的线稿人物看上去显得单薄且不具有吸引力。为了让人物凸显出个性魅力并更美观，我们来为人物添加上色调。

如果为人物的皮肤添加上较深的色调，则衣服的颜色就最好使用白色。小麦色的肌肤搭配白色的裙子，使整体效果的重点放在人物的皮肤上。

人物的头发使用涂黑的方式，使整个头部显得很重，为了让人物保持色调上的平衡，我们为人物的裙子添加上大面积的灰色色调。

由于人物的头发使用了灰色色调，所以服装和皮肤上都不可以使用过于浓重的颜色，否则会破坏画面的平衡感。这里我们为人物添加上同样为灰色的花网。

两个人物的色彩搭配相对于一个人物的色彩搭配要复杂一些，除了要考虑每个人物身上的色调平衡外，还要考虑整体画面的色调平衡。

一个人物的头发使用了浓重的色泽后，另外一个人物的裙子最好也使用相同的色泽，这样会使画面显得比较平衡。

两个人物的上衣都使用了白色，中间部分较亮，为了让画面平衡，人物的头部和脚部使用了较为浓重的色调。

两个人物的浓重色都用在了人物的中间部分，所以人物的头部和脚部使用白色及浅灰色，以使画面平衡。

1.4 阴影的色调表现方法

在漫画中，人物的阴影用色调表示时，阴影部分的色调要比原有的背光面浓，因此为了表现更加浓重的色调，我们要用到渐变色调的重叠技巧。

阴影呈物体形状的效果展示。

背光面

阴影

阴影呈渐变效果的效果展示。

背光面

阴影

不同阴影的表现技巧

阴影与固有色相同。

阴影比固有色浓。

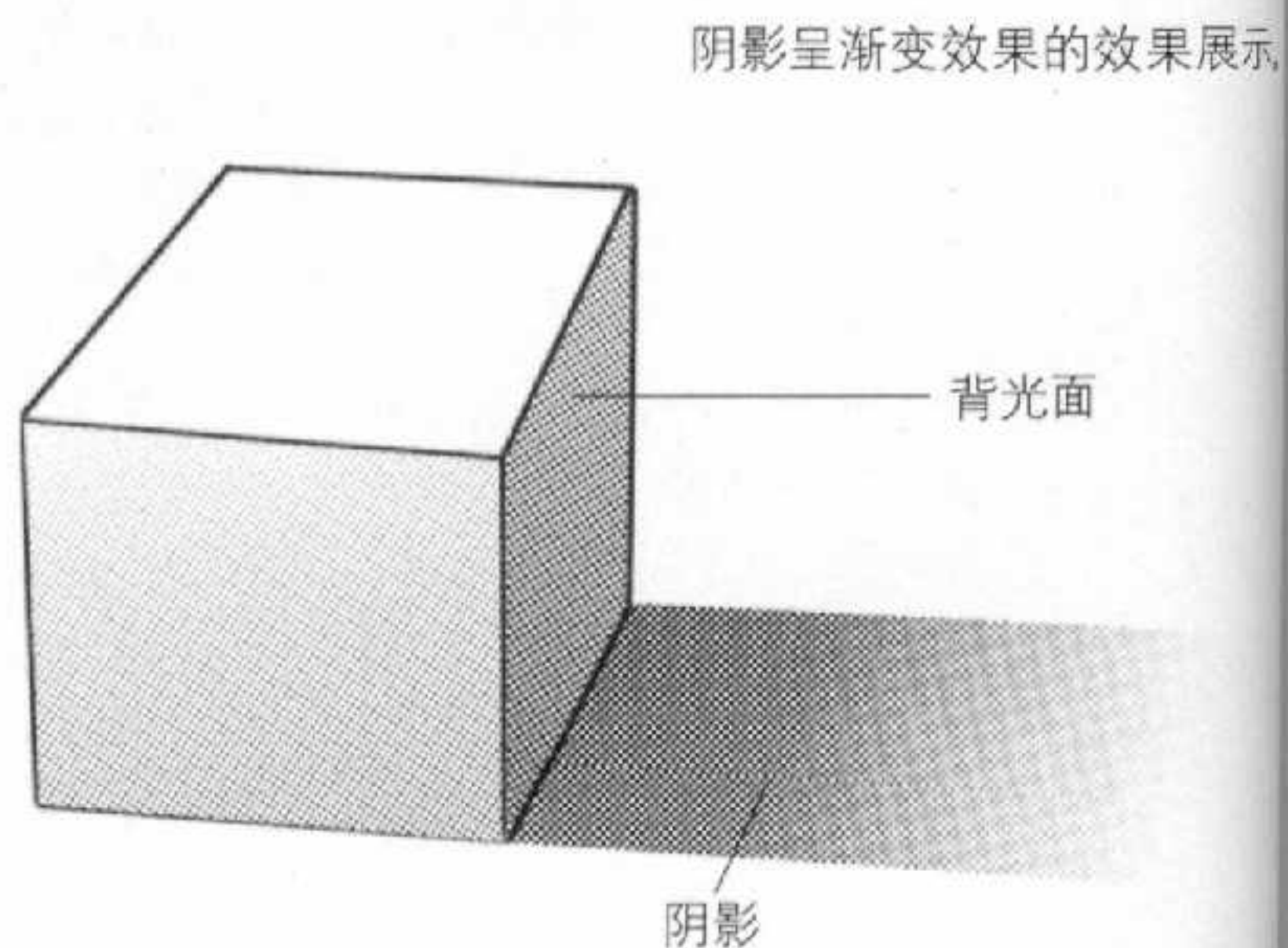
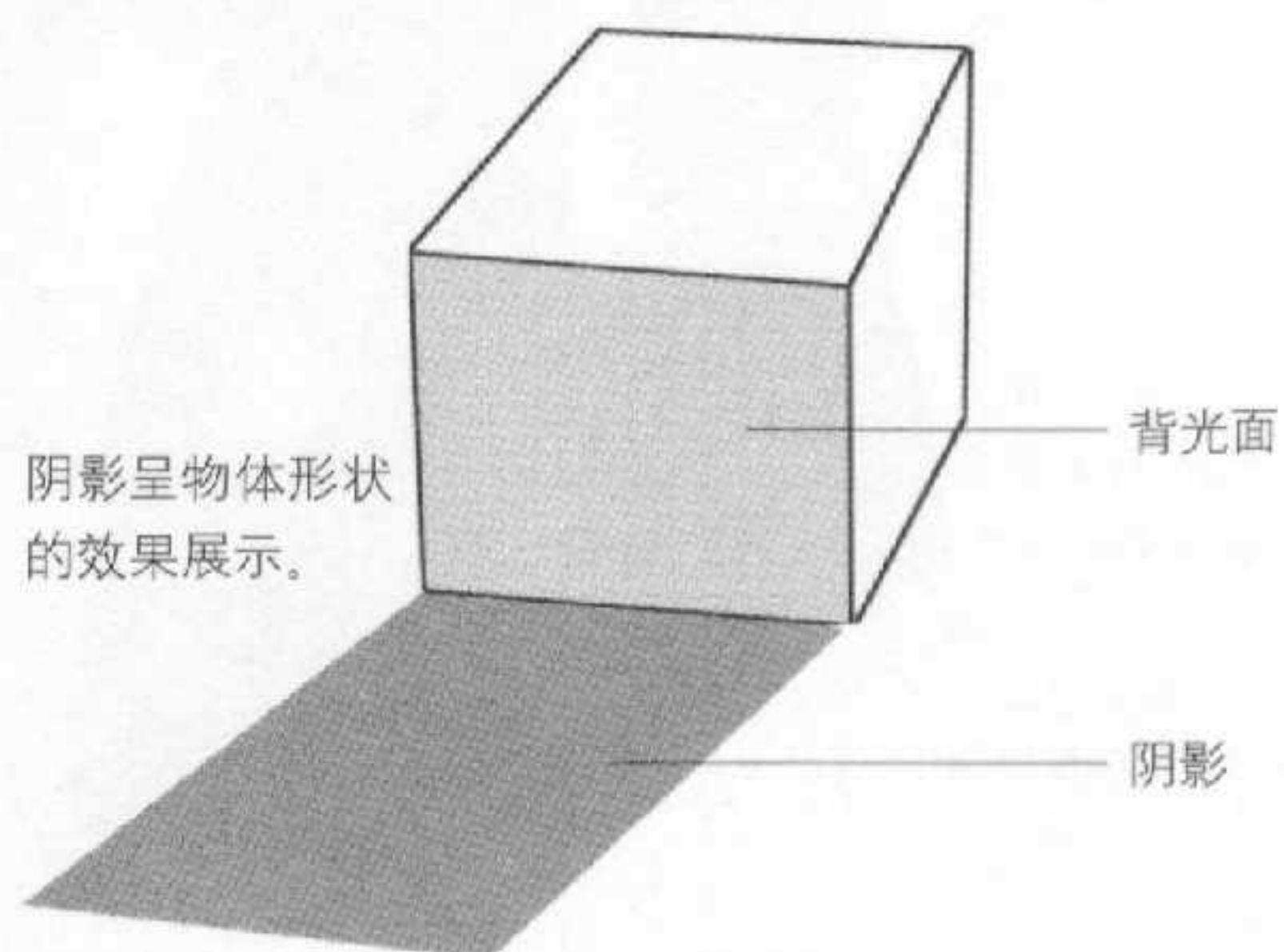
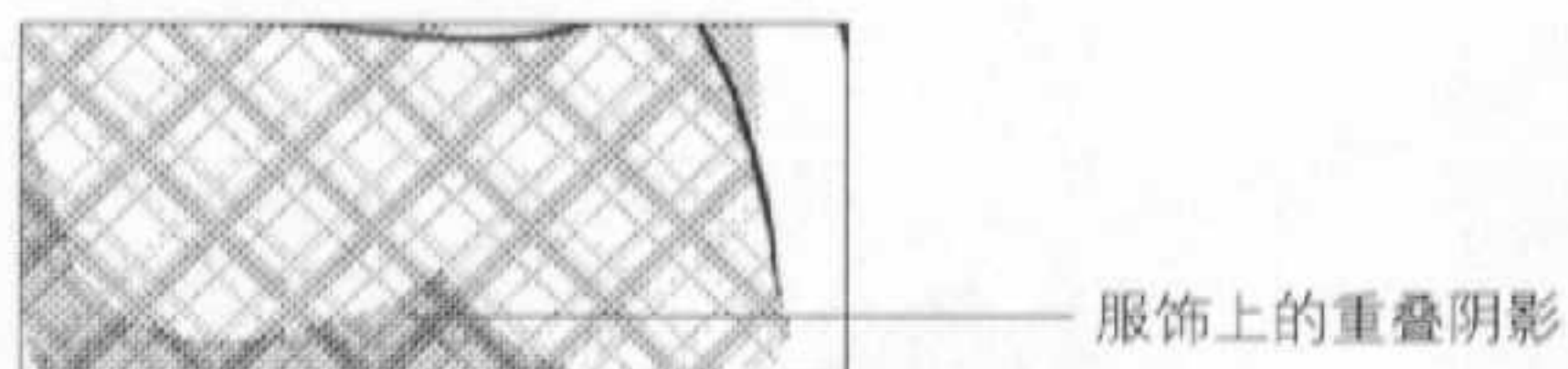
阴影呈渐变效果。

阴影的重叠表现

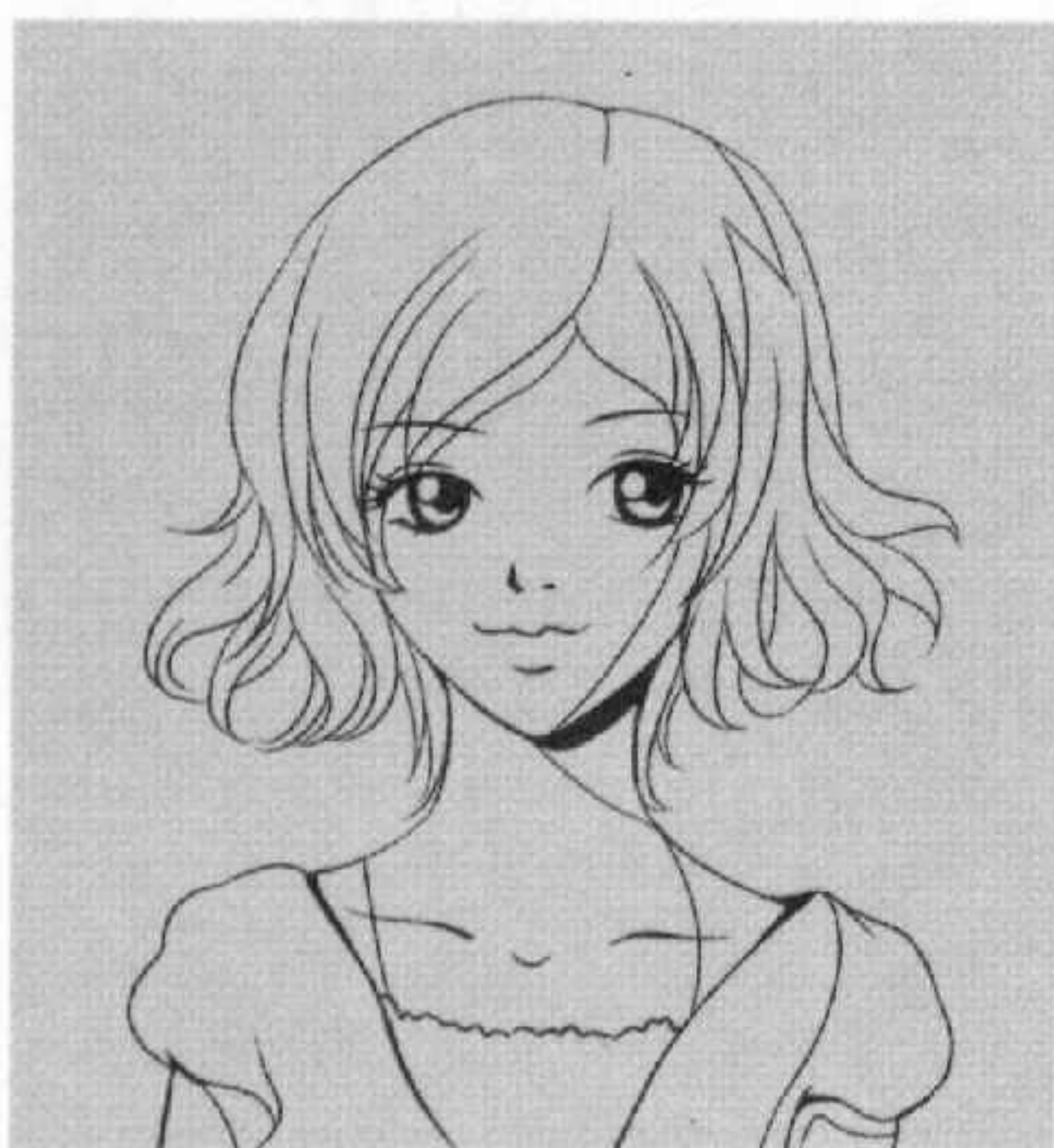
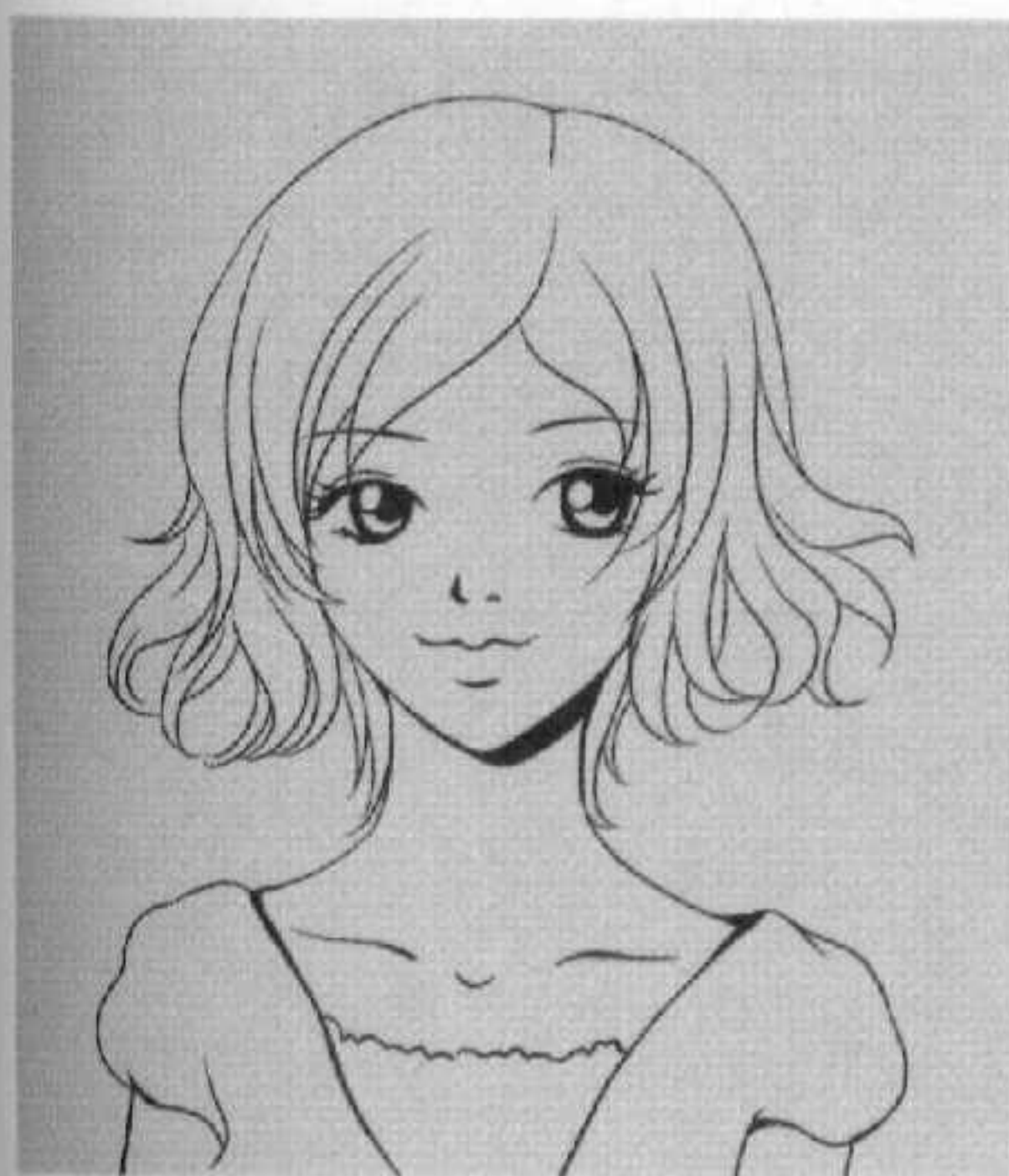
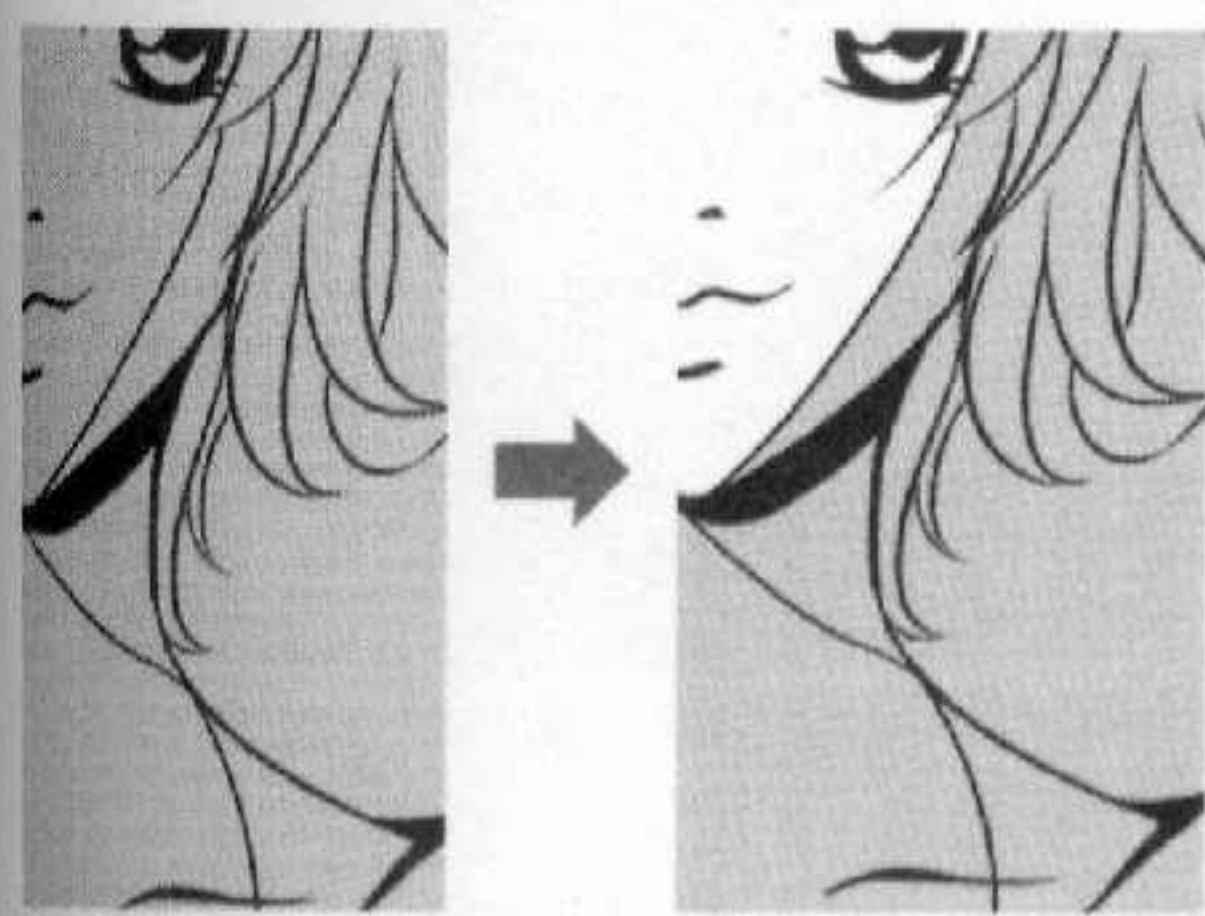
人物脖子上的阴影比脸上的色调浓，用浓淡渐变网点进行重叠。

阴影

重叠阴影

服饰上的重叠阴影

1.5 添加色调的方法

我们一直在讲解色调的配搭及应用，那么色调到底是怎样添加到漫画人物身上的呢？下面我们就通过案例来具体讲解一些添加色调的技巧，让大家了解基本的色调制作方法和步骤。

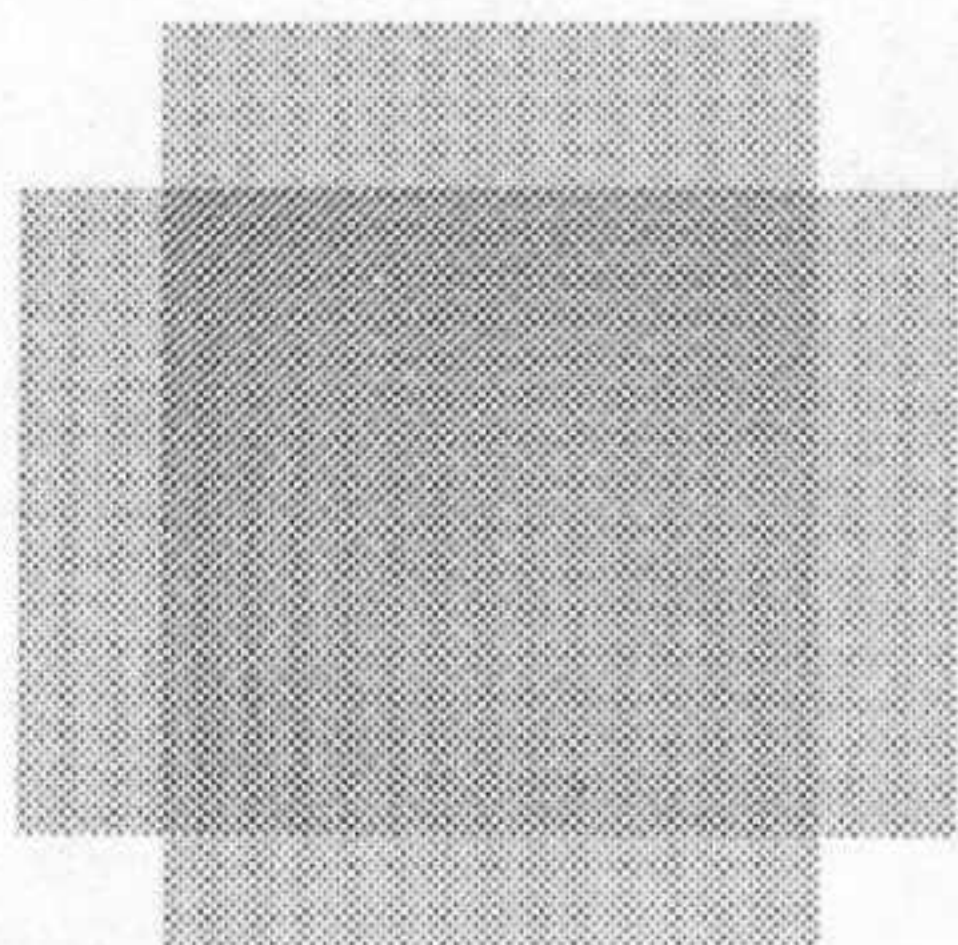
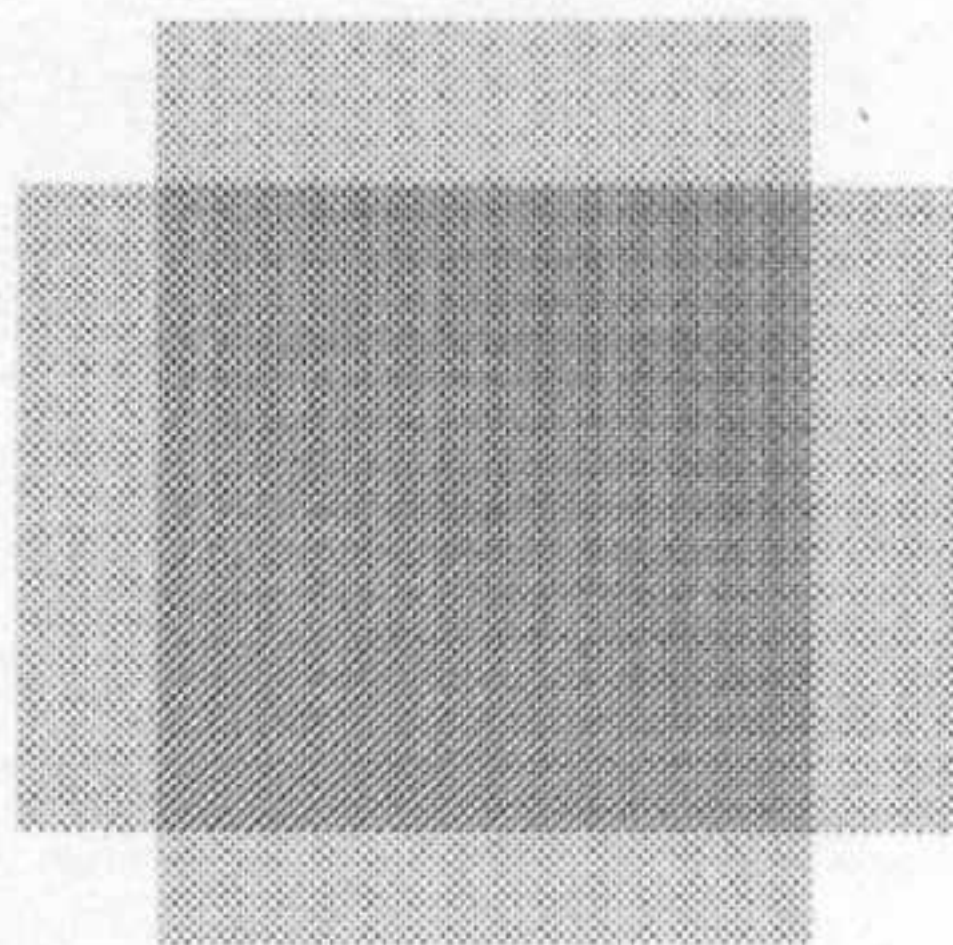
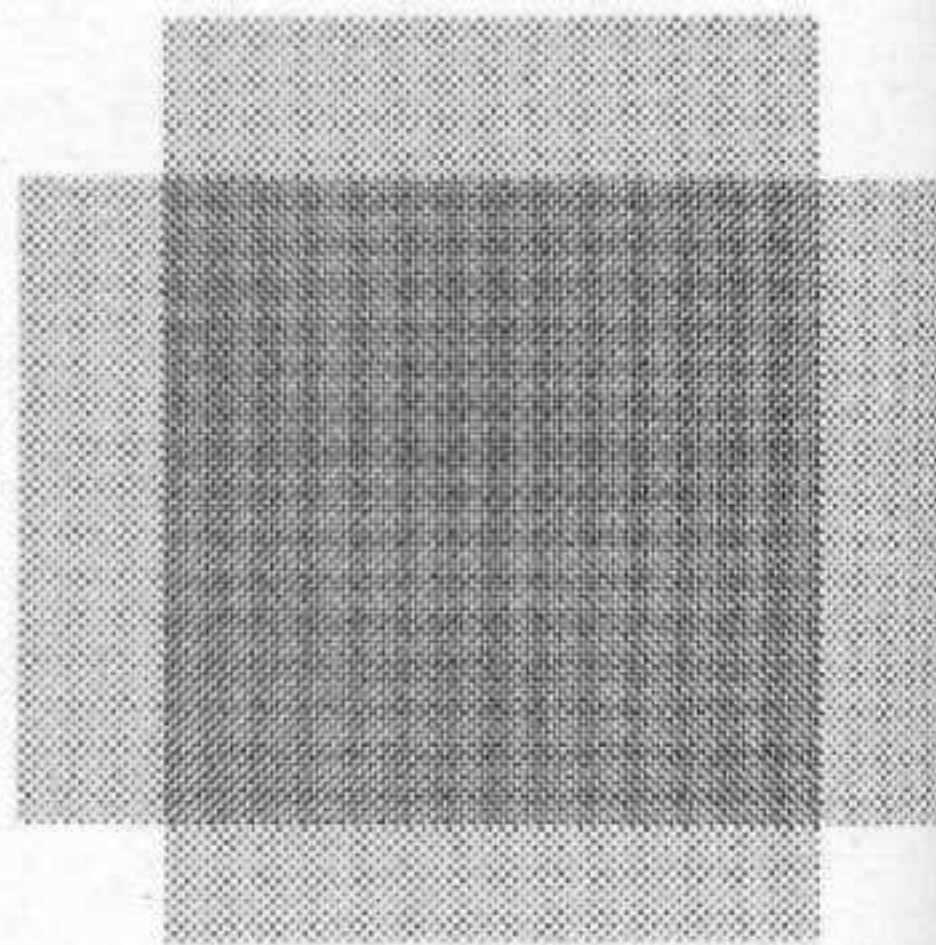
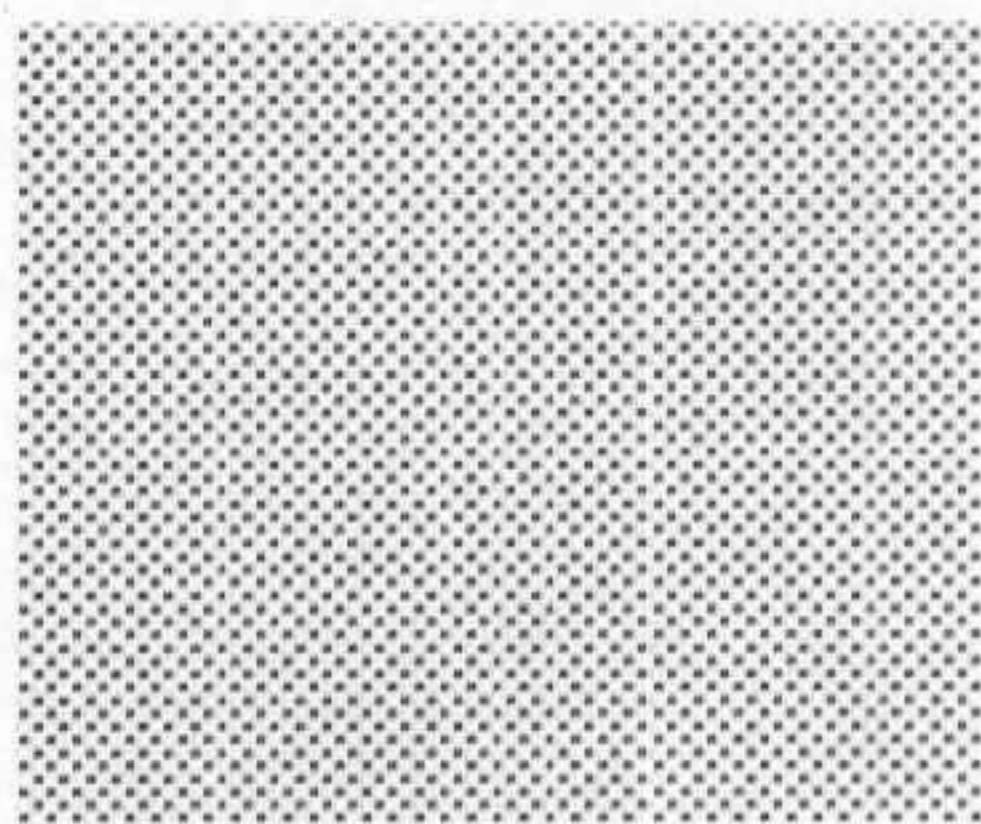
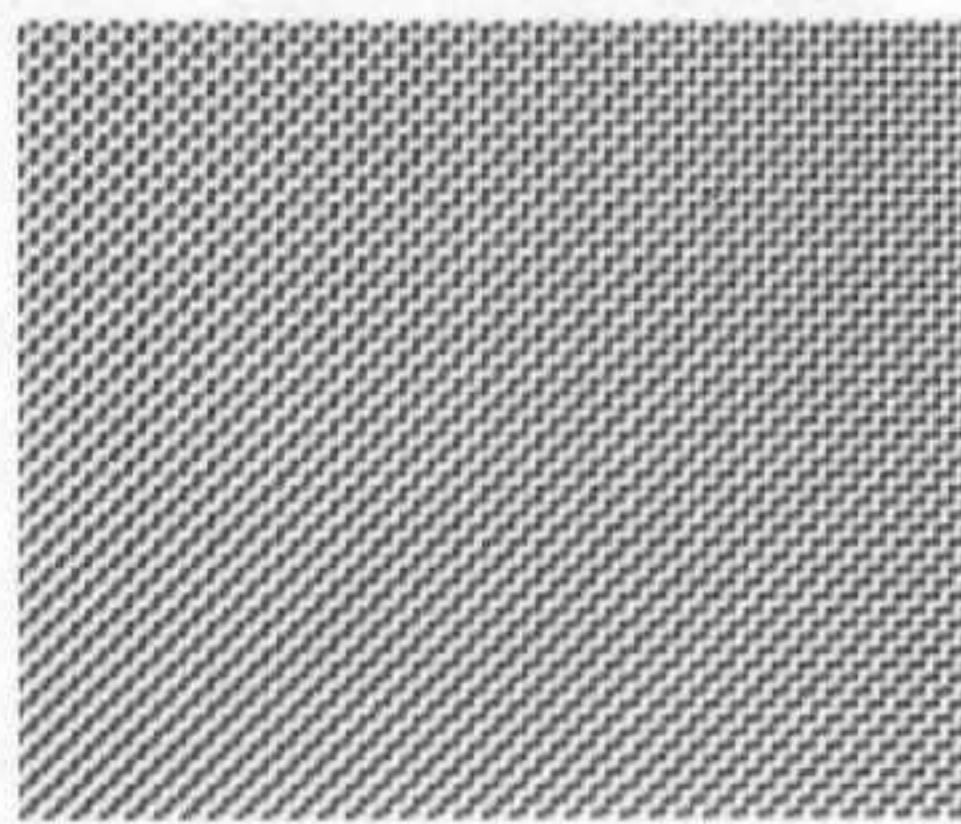
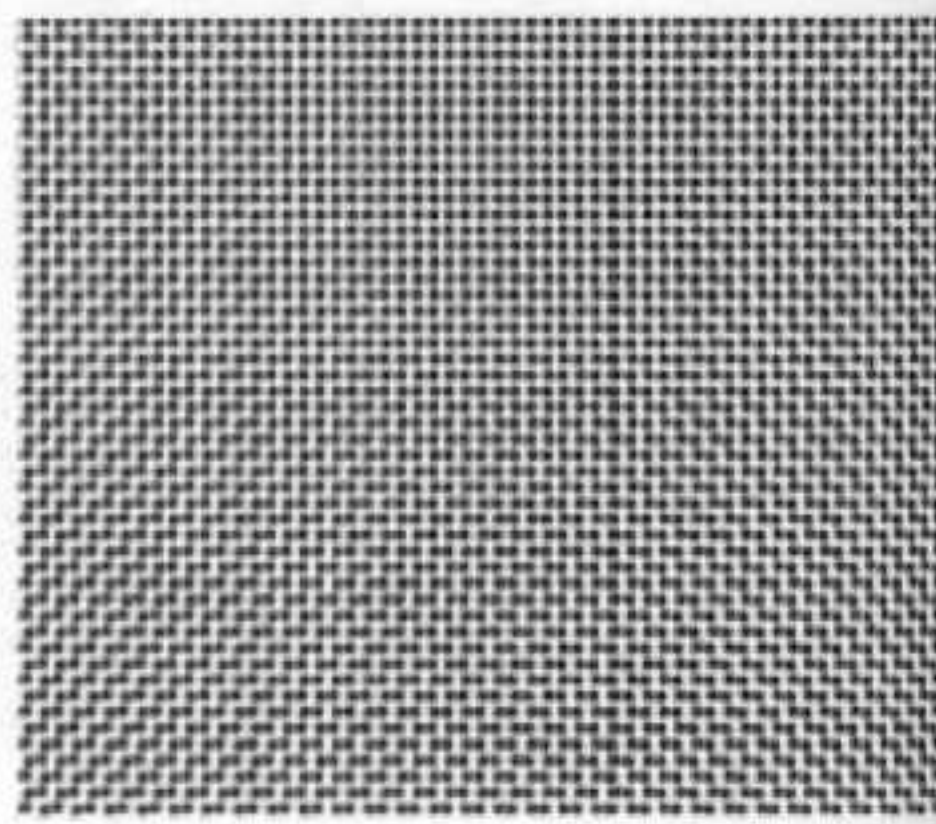
下面为人物添加色调，我们要使用网点粘贴出固有色，再刮削出人物的受光面。

① 在画面上粘贴大面积的色调网点。用笔在色调网点上画出色迹线。这样做是为了在我们对人物进行刮削的时候不会出现漏刮及错刮等现象。

② 刮削出人物的受光面。

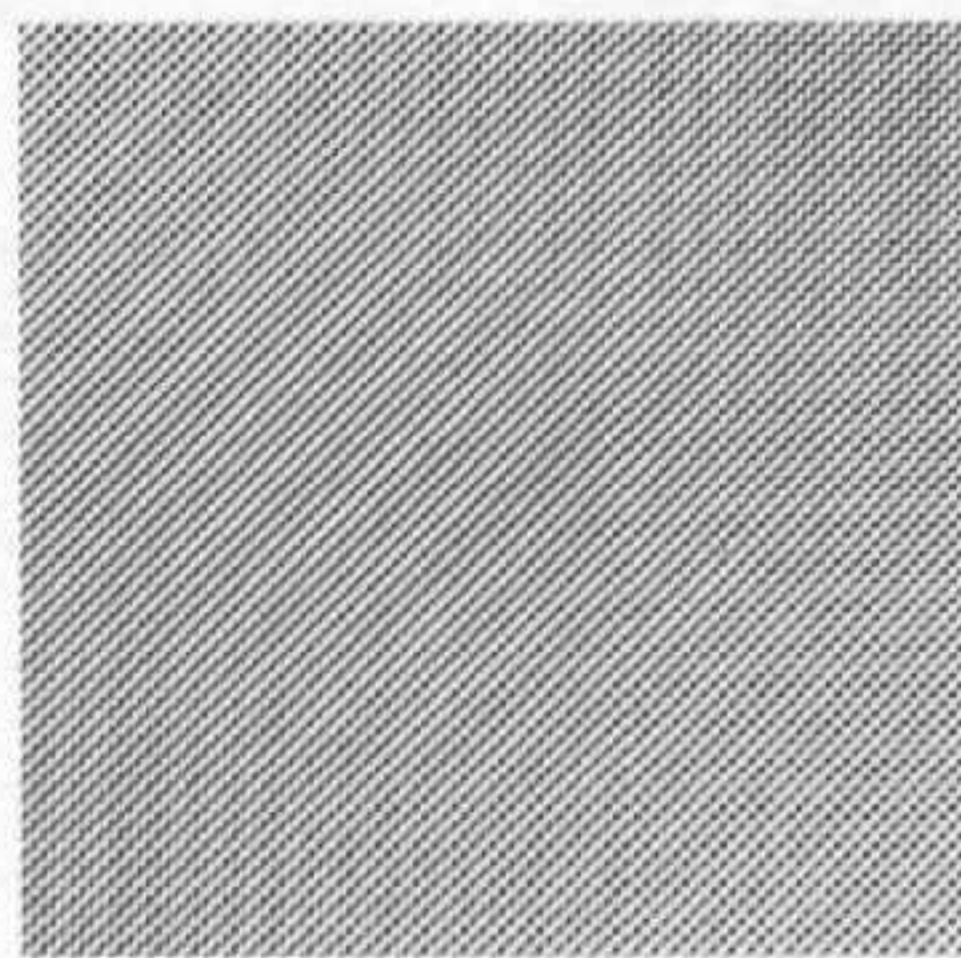
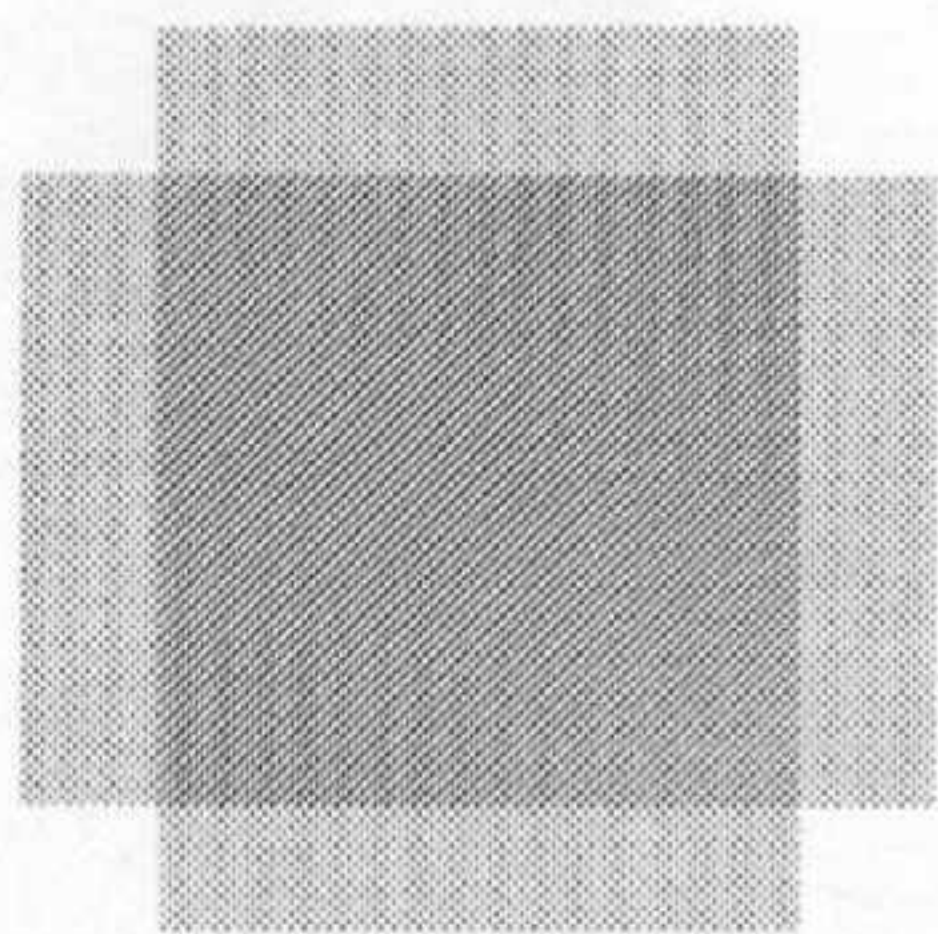
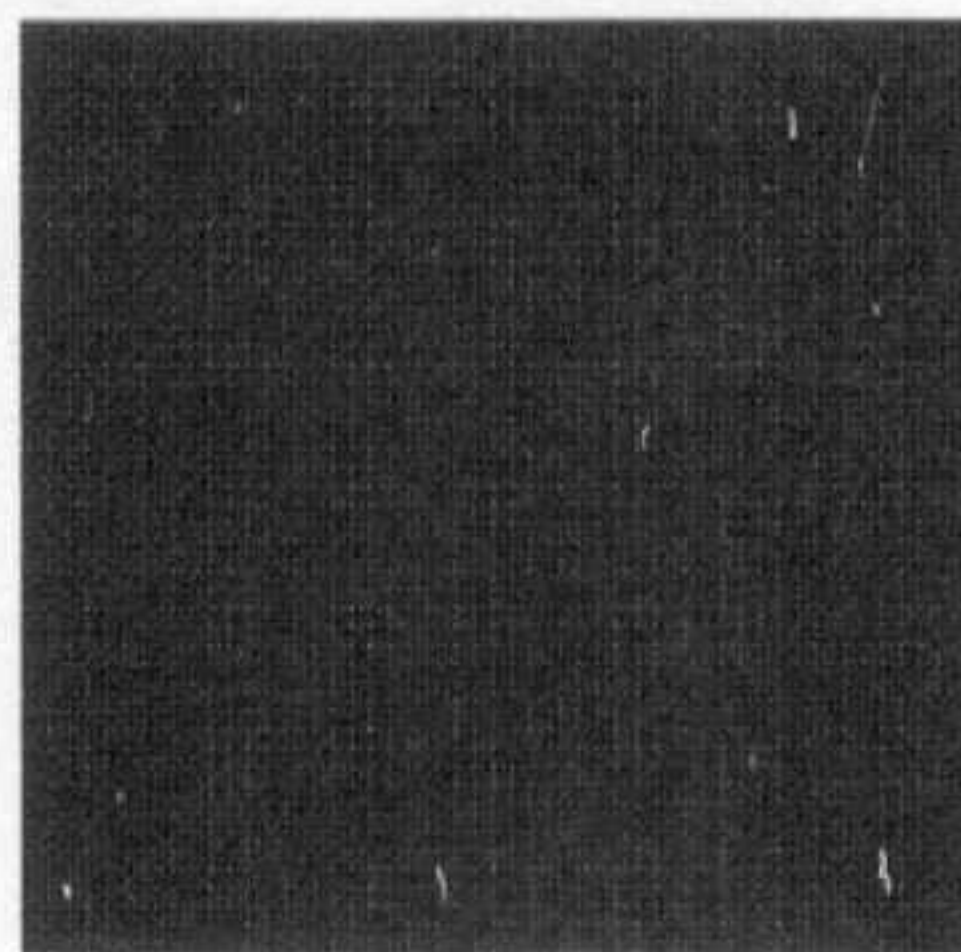
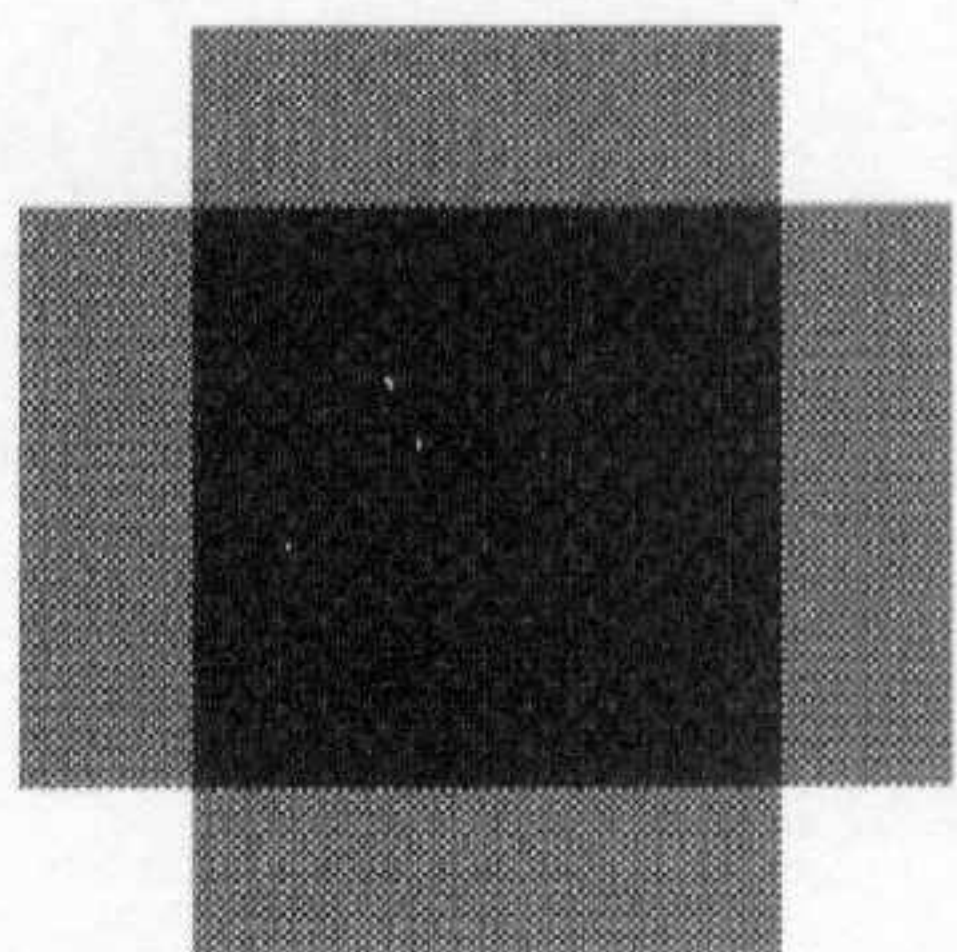
③ 在刮削完色调网点后使用橡皮将人物身上的色迹线擦除。

④ 完成最终的效果图，边缘干净且整齐。

1.6 重叠技巧的运用

重叠的色调网点经常用于阴影等地方。将小面积的色调网点重叠粘贴到主色调网点上，这是重叠粘贴的最基本方法，也是最重要的贴网技术。下面我们就介绍一些重叠粘贴的方法。

● 不同的重叠网点

最淡的重叠。

浓淡适中的重叠。

浓度最重的重叠（完全重叠）。

上下色调的小颗粒完全重叠。

上下色调的小颗粒稍微有些错位。

上下色调的小颗粒完全错开。

● 避免出现下列重叠

两张网点纸重叠的时候出现了倾斜的线条，这样的情况应避免，因为会给人以线性色调的感觉。

应避免两张网点纸同时使用浓色调，因为在使密度高的网点进行完全重叠时，密度过浓就很难被印刷出来，画面也会变脏。

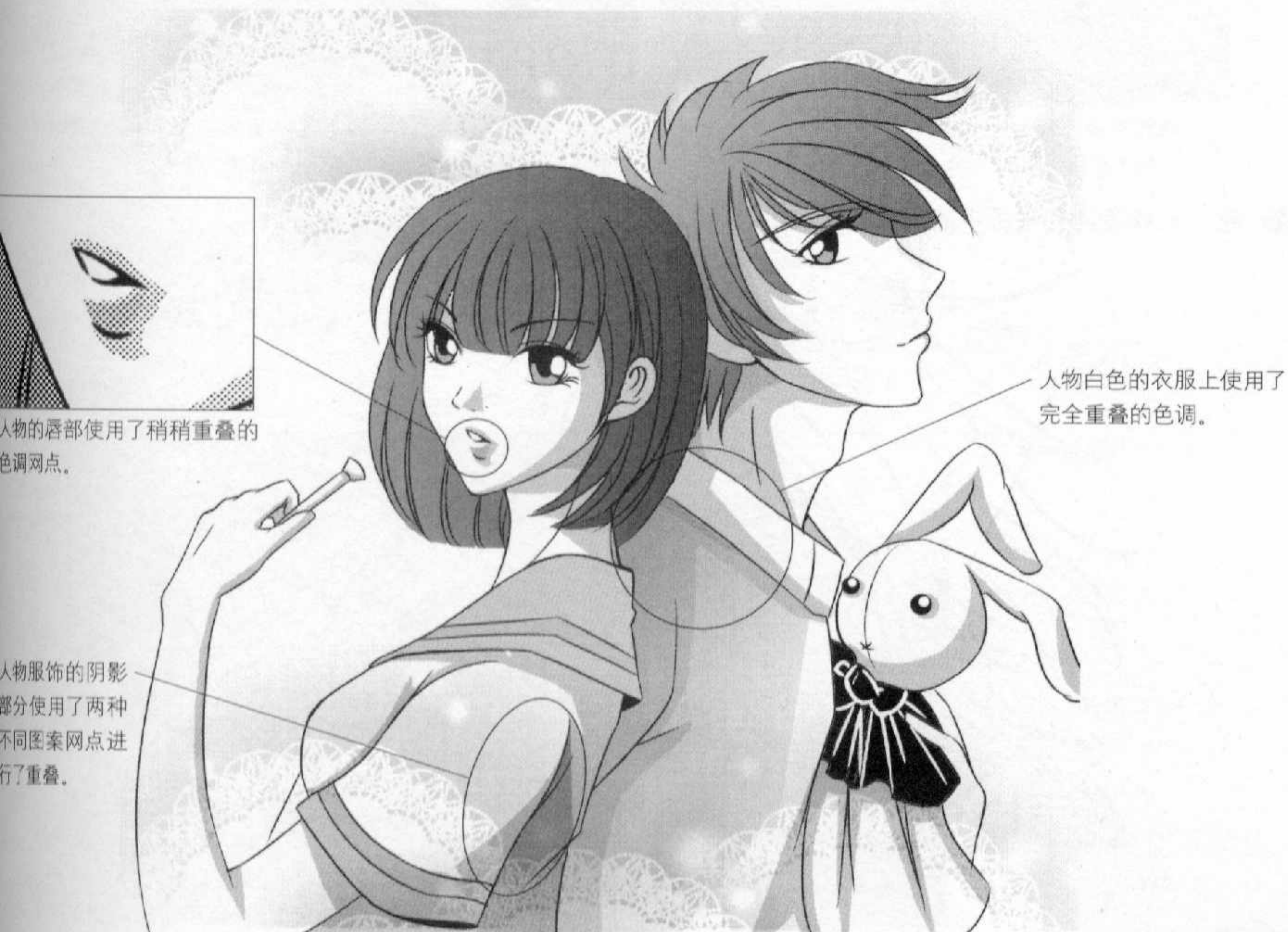
完全重叠的例子

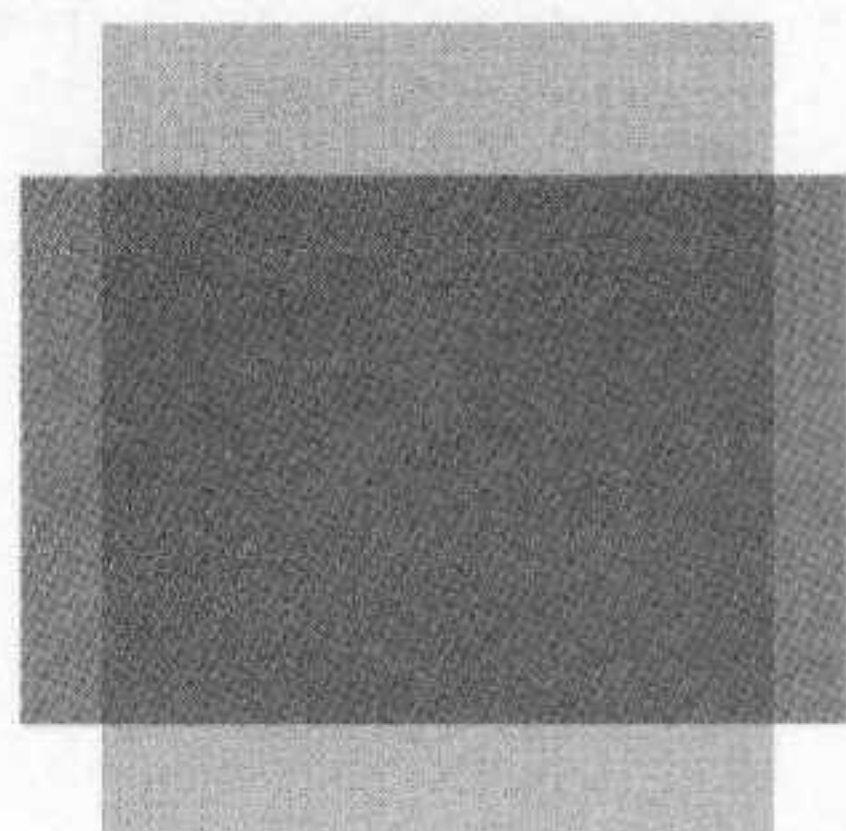
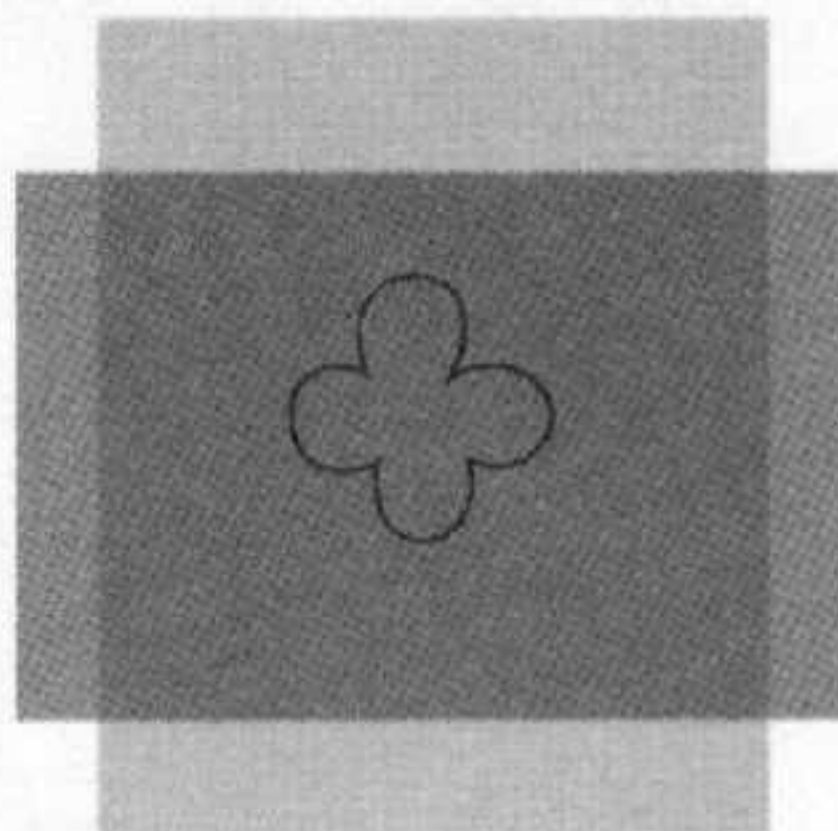
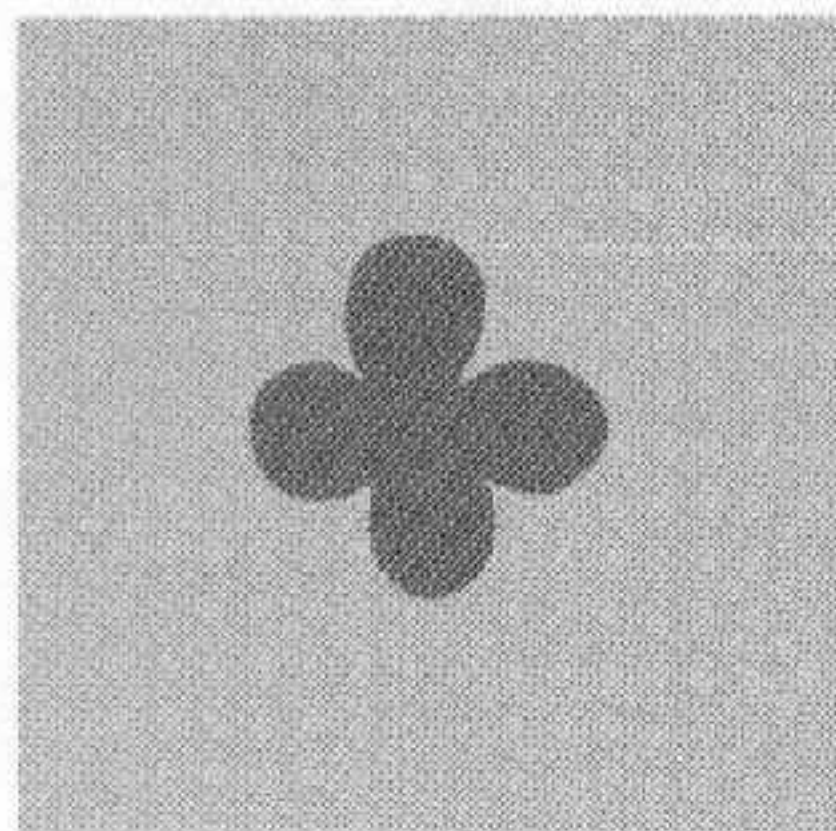
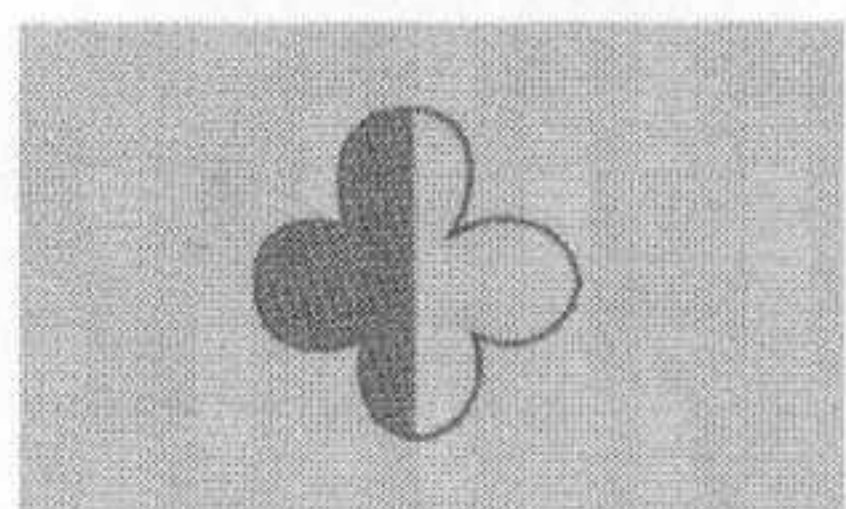
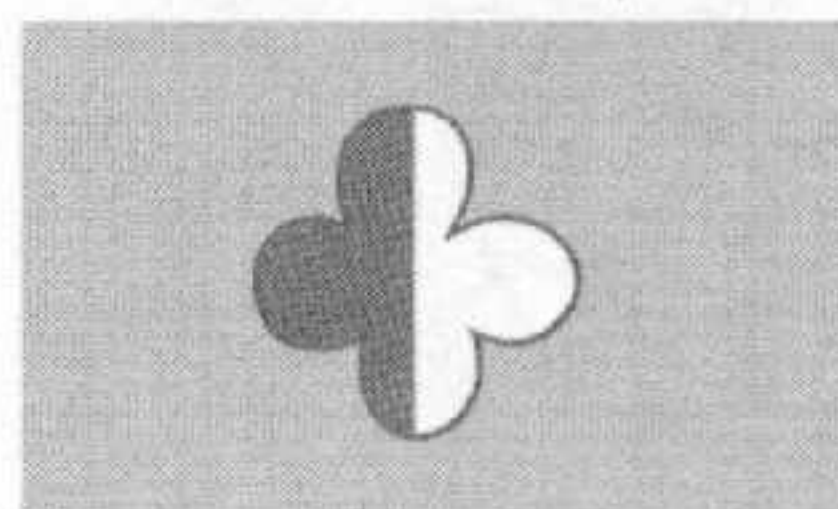
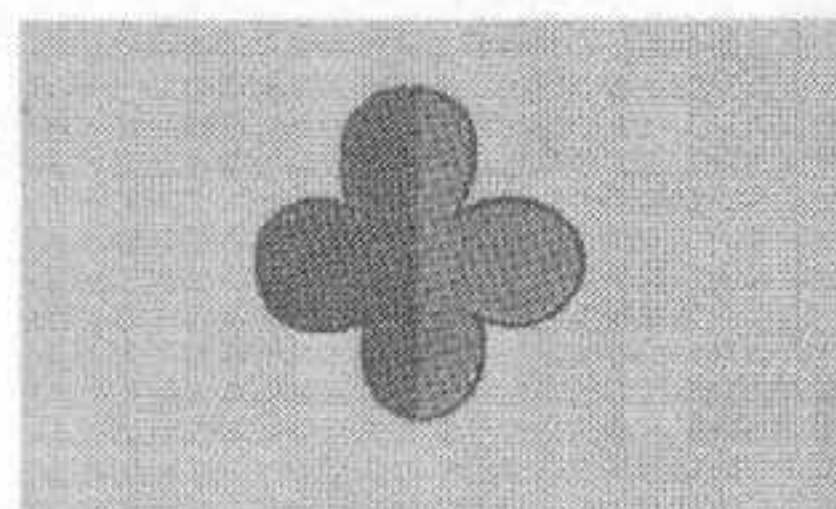
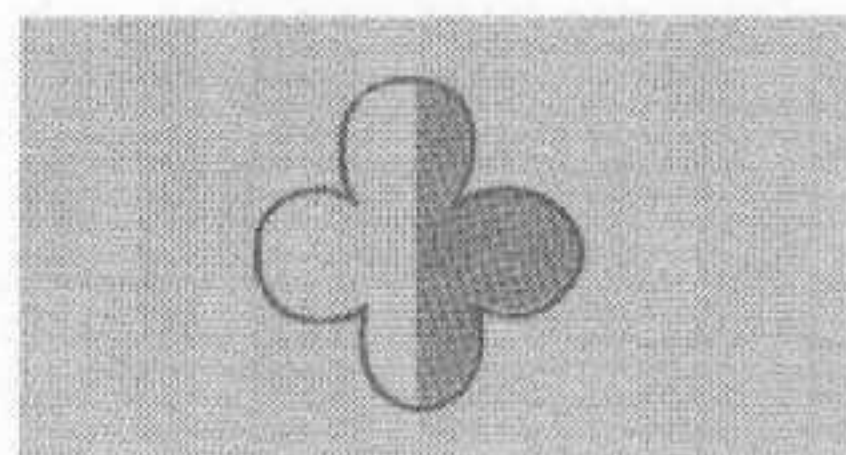
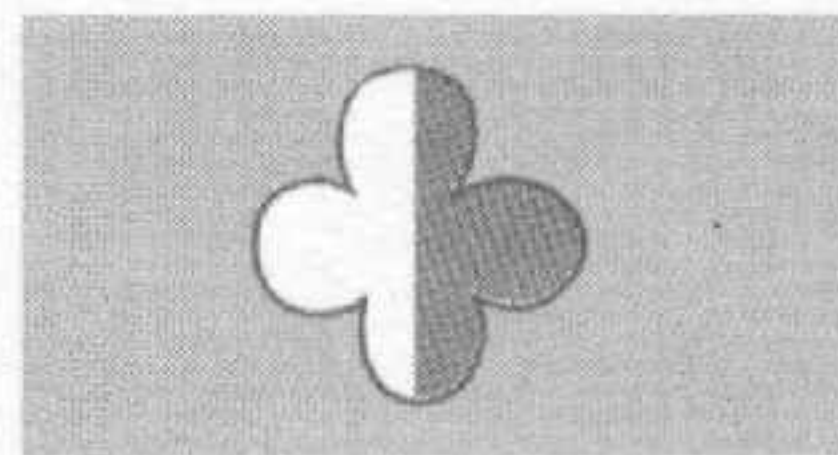
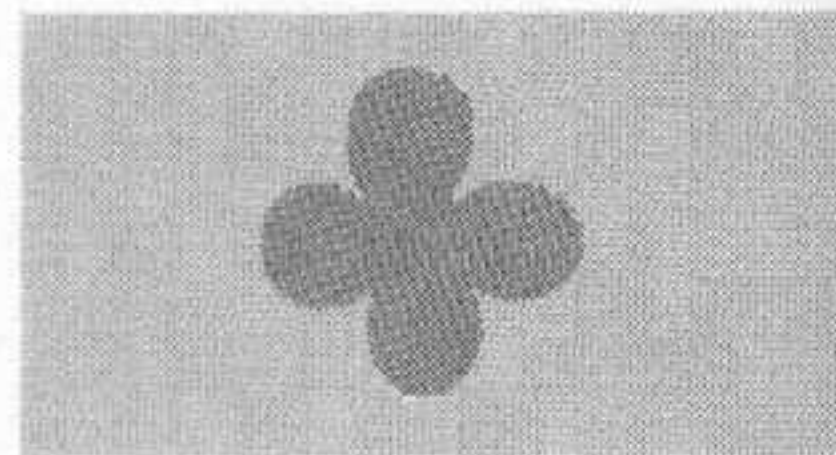
使用完全重叠的方式来为人物的眼睛添加色泽，让眼睛部分呈现出特殊的效果。

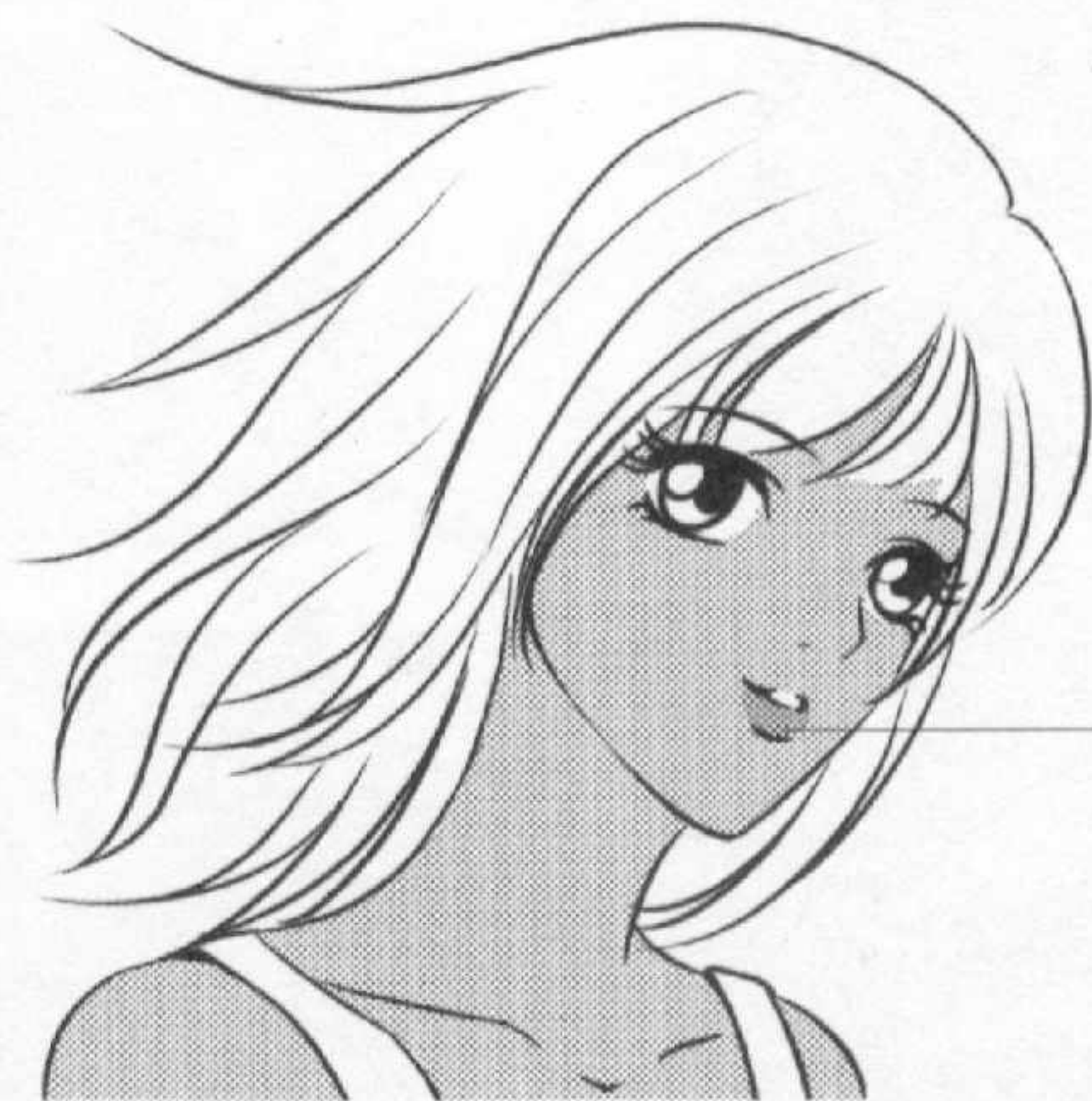
重叠网点在画面中的应用

人物的唇部使用了稍稍重叠的色调网点。

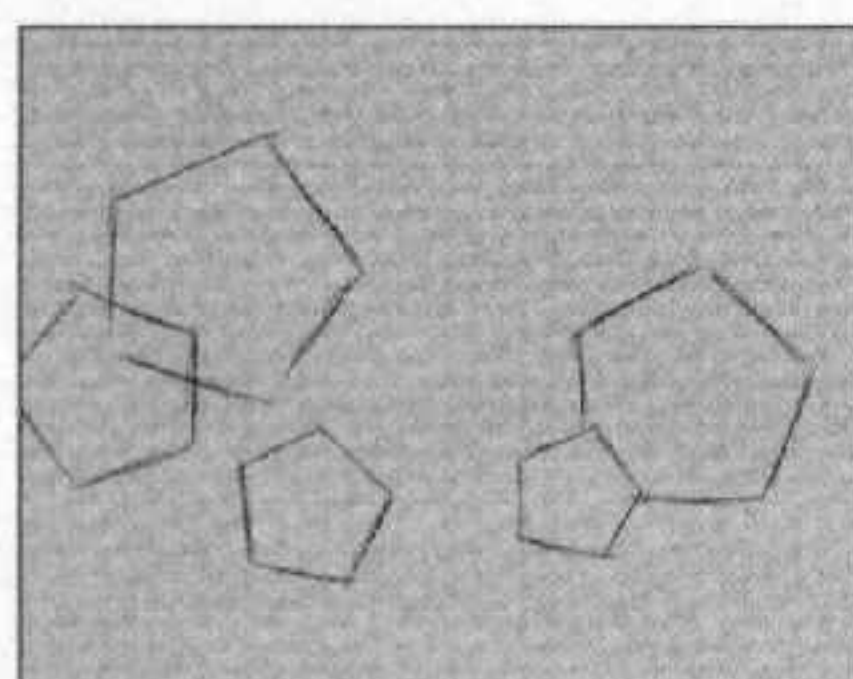
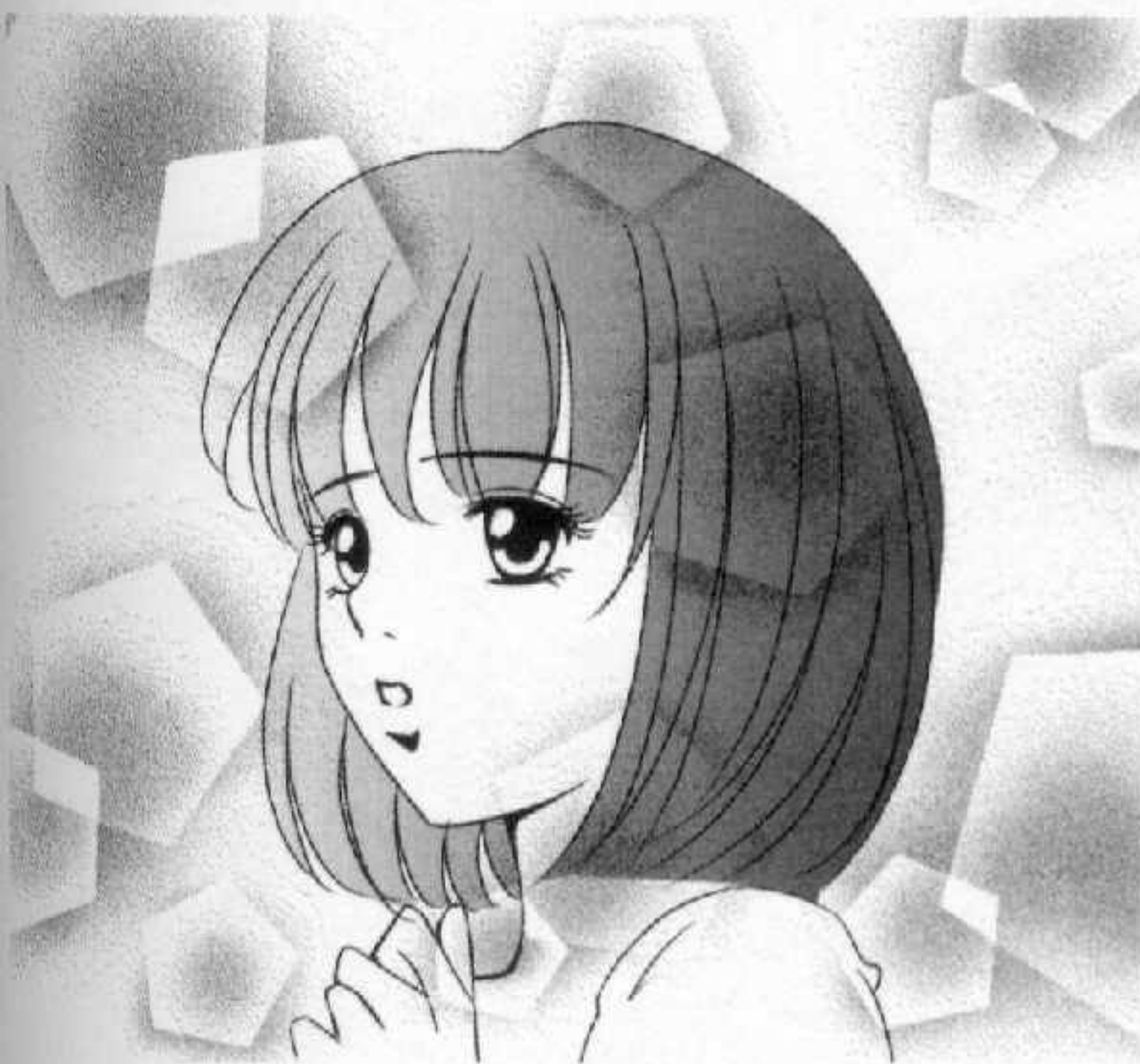
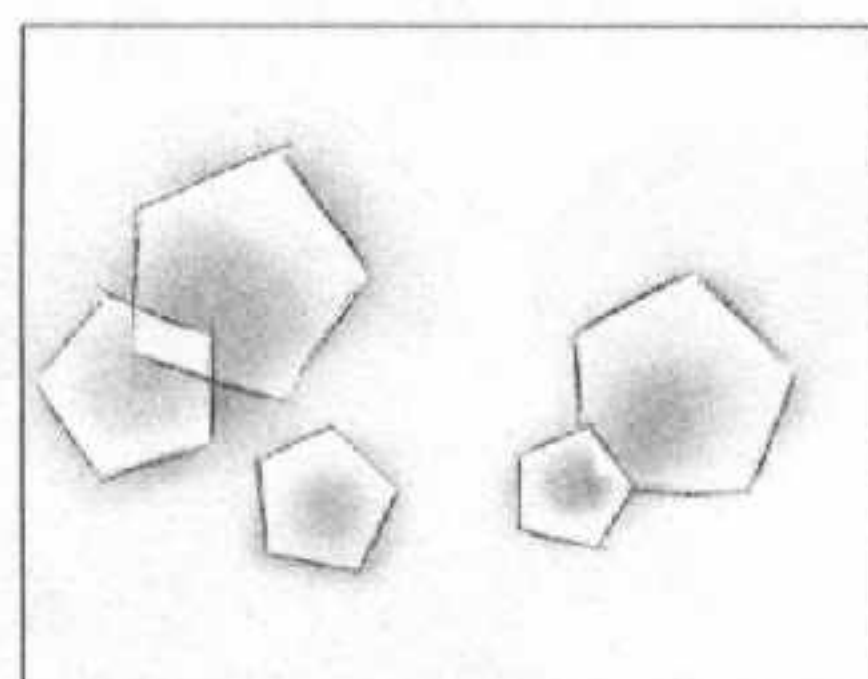
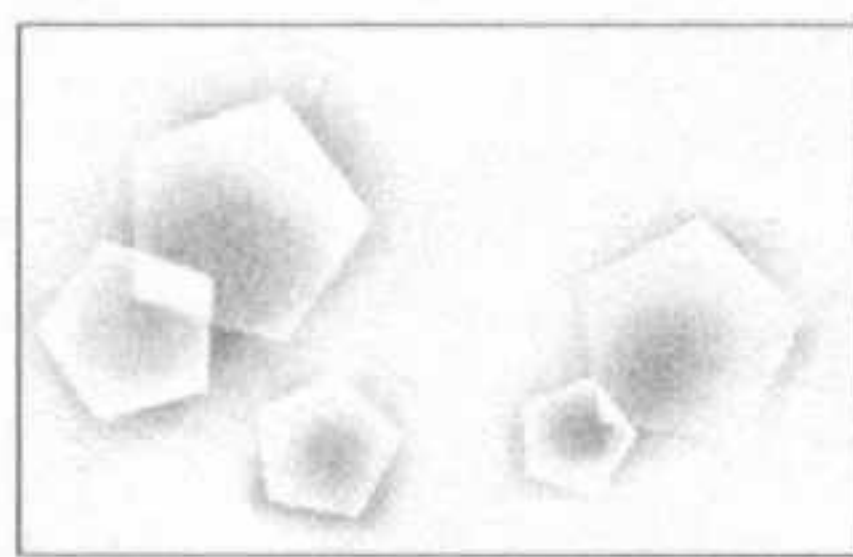
人物白色的衣服上使用了完全重叠的色调。

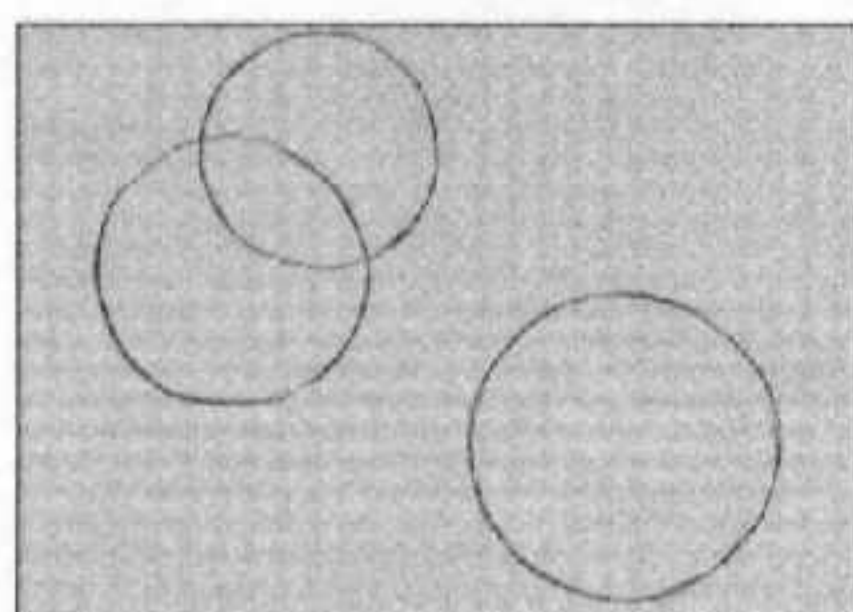
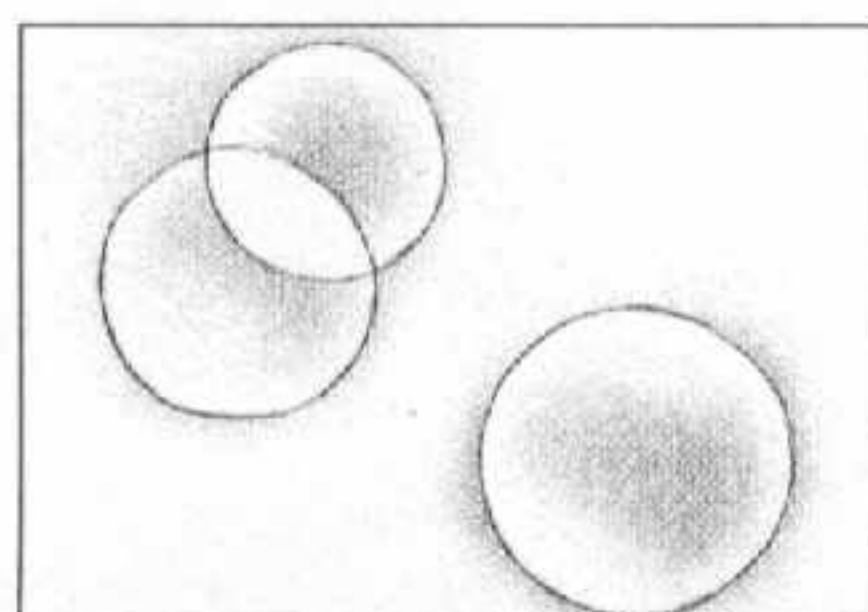
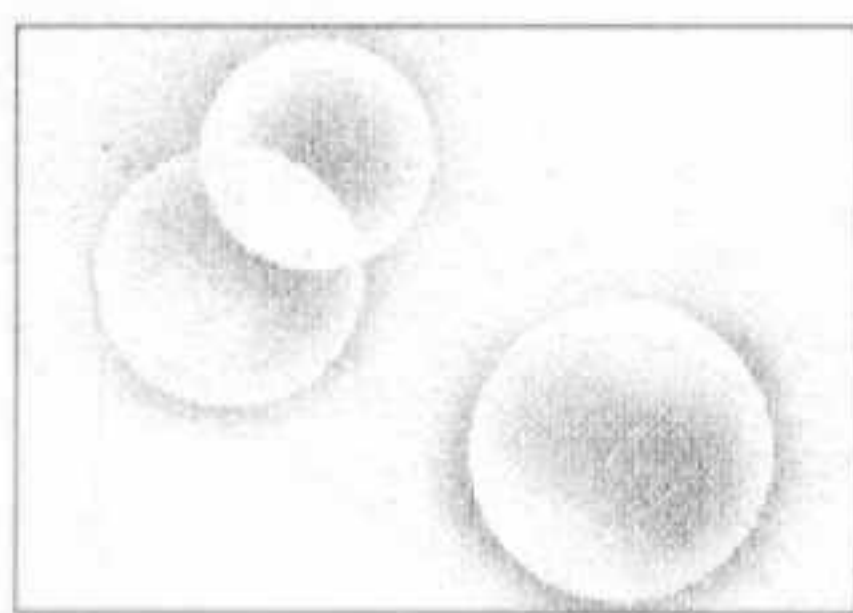
人物服饰的阴影部分使用了两种不同图案网点进行了重叠。

超重叠单色调的效果

超重叠是指两种不同色调网点的重叠。而超重叠单色调是指两种颜色不同但种类相同的网点的重叠。它给人的感觉并不明显，但是实际上它却是超重叠技术的拓展，它比超重叠更清晰，色调的小颗粒排列也更整齐。下面我们就来一起学习超重叠单色调的制作方法。

① 选用两张不同点数的网点进行重叠。

② 画出色迹线，切割上层的网点。

③ 撕下上层的色调网点。

④ 再撕下色迹线内右半部分的上层色调网点。

⑤ 切割色迹线内右半部分的下层色调网点。

⑥ 重新粘贴上撕掉的右半部分上层网点。

⑦ 再撕下色迹线内左半部分的上层色调网点。

⑧ 切割色迹线内左半部分的下层色调网点。

⑨ 重新粘贴上撕掉的左半部分上层网点。

超重叠单色调在漫画中的应用

人物的唇部使用了超重叠单色调。

1.7 各种特殊的刮削技巧

龟纹刮削

① 用铅笔在色调网点上勾画出大致的五边形图案。

② 在色迹线范围内进行刮削。

完成

圆形刮削

① 用铅笔在色调网点上勾画出大致的圆形图案。

② 在色迹线范围内进行刮削。

完成

溢出效果

① 在一张网点纸上进行刮削。

② 在刮好的色调上粘贴一层完整的网点。

2 人物身体的色调表现

通过色调表现人物的身体是有一定技巧的，根据光源的不同，色调在人物身体上的表现也会产生一定的变化。下面我们就来学习一下如何运用色调来表现人物的立体感。

2.1 面部的表现

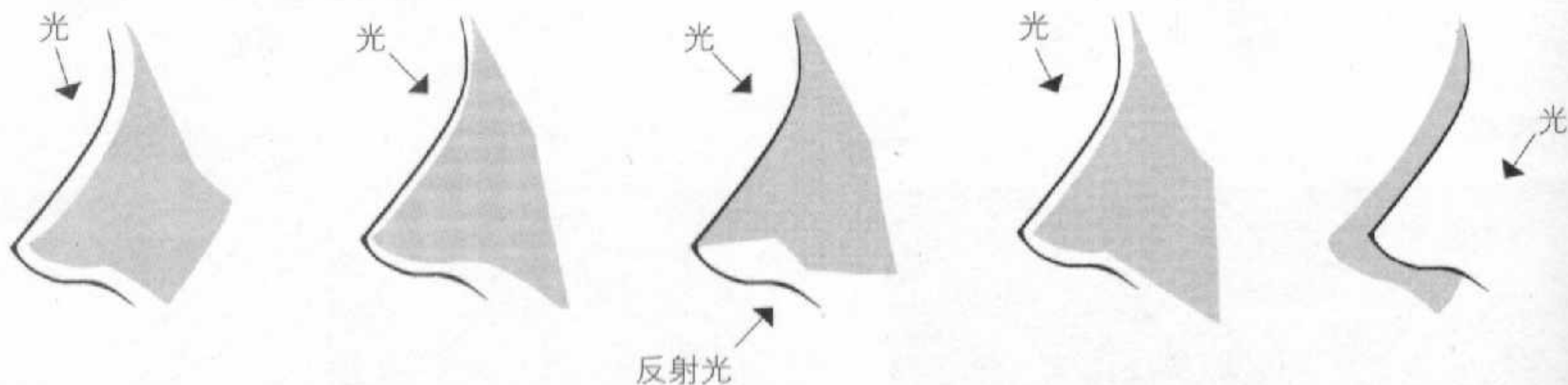
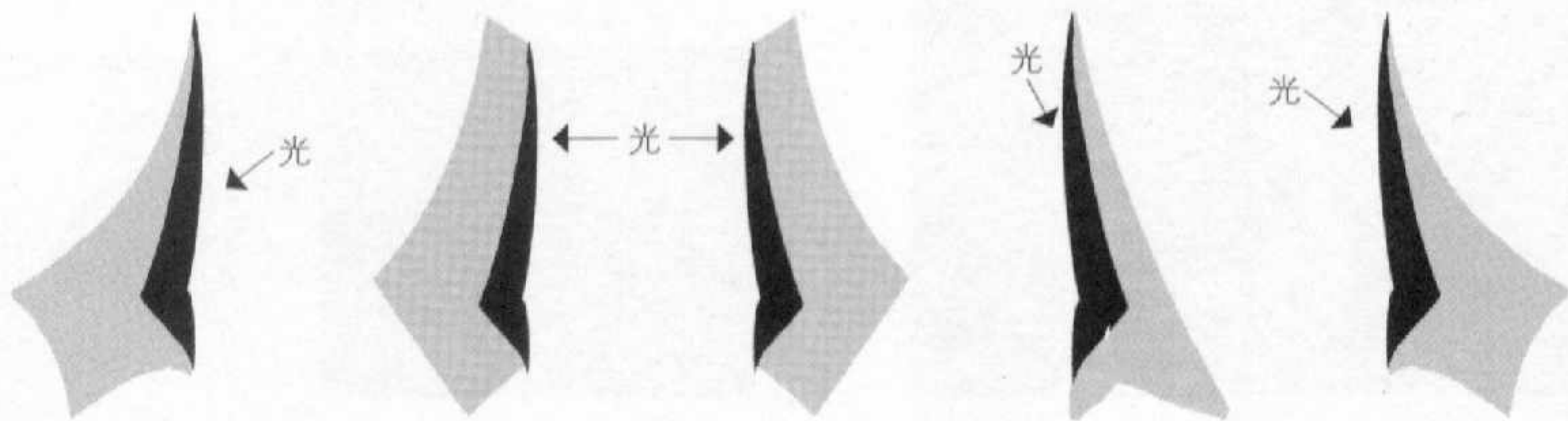
在表现人物面部的色调效果时，最重要的并不是刮削的技巧，而是怎样才能表现人物面部的立体感。不同的刮削可以表现出人物脸庞的不同线条，下面我们就来一起了解一下。

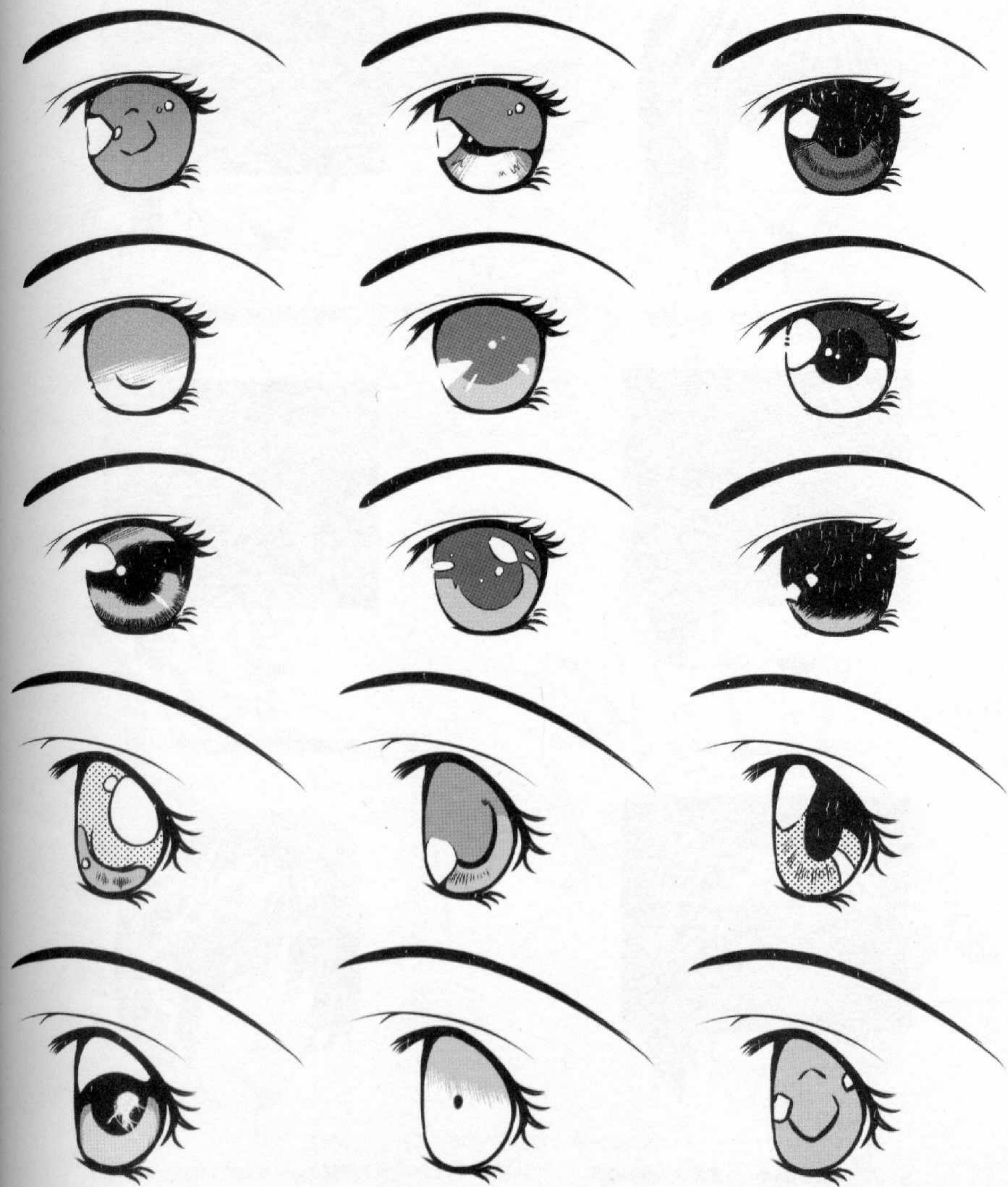
用色调来表现人物面部的凹陷处。

用色调来表现人物面部的圆润感。

鼻子的色调表现

对鼻子的阴影部分粘贴网点时，要考虑到鼻子的立体感，通过阴影位置的设置，可以体现出光照的方向。

侧面的鼻子 光源从不同方向照射到人物的鼻子上时，人物鼻子的光影色调的表现是不一样的。

正面的鼻子 在鼻子的色调表现及设计上有很多好的方法，可根据自己的需要，选择光源来制作。

2.2 眼睛的表现

对于人物的眼睛，我们可以把它看作是一个图形，为人物眼睛粘贴色调的方法很多，也可以通过色调表现各种不同感觉的眼睛。下面我们列举多个粘贴了色调网点的眼睛例子，通过这些例子帮助大家扩展思维，创作出自己想要的眼睛样式。

2.3 头发的表现

画人物的头发时，对人物的头发粘贴色调网点再进行刮削，可以让单纯的黑色头发看起来更有层次。

① 选一张勾画好线条的人物头部图。

② 在头发上大面积地粘贴色调网点。

③ 在色调网点上画出一条色迹线。

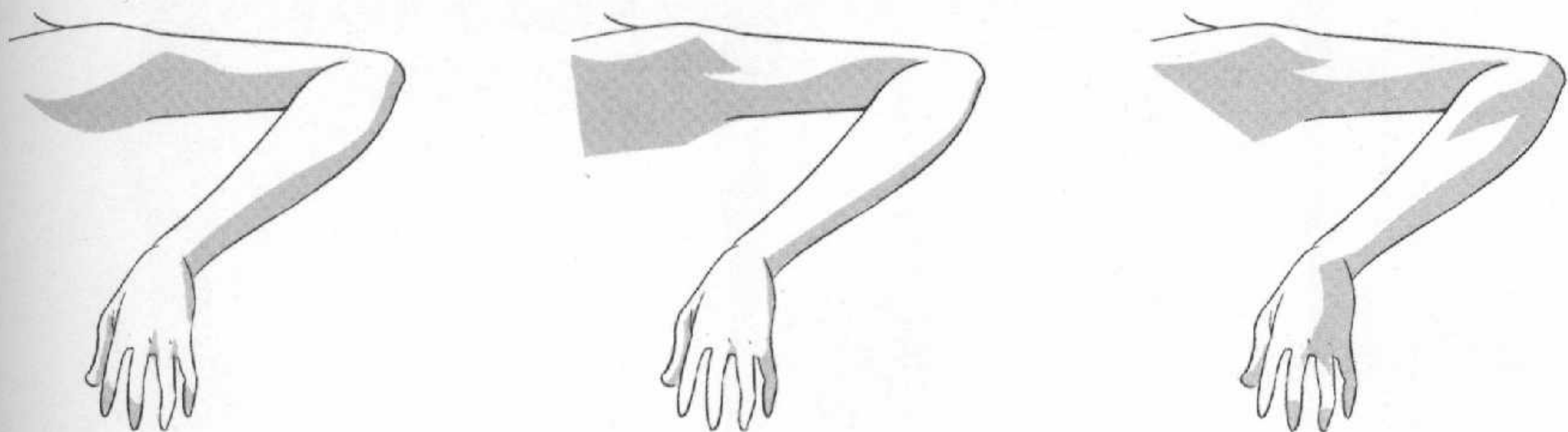
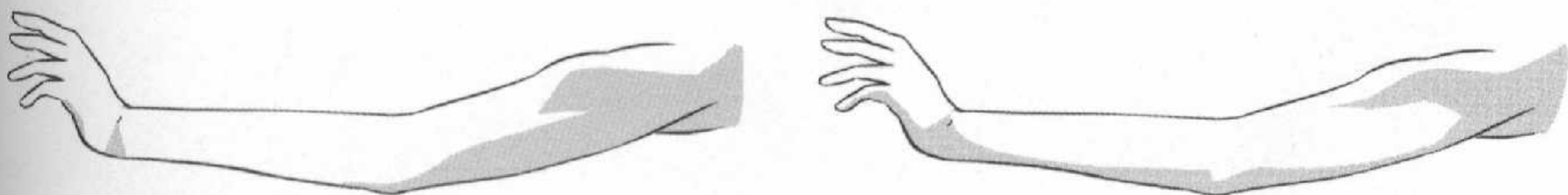
④ 用刀具沿着色迹线进行刮削。

⑤ 进一步深化刮削，注意刮削头发下部的时候要用单笔触补充。

⑥ 清除头发外的网点，完成色调添加。

2.4 手指臂和手的表现

对人物的手掌和手臂进行色调网点粘贴时，应根据人物手指的形状及手臂肌肉的形状来进行处理，粘贴色调网点时的表现方法也很多，下面我们就来看看人物手指及手臂的各种色调表现吧！

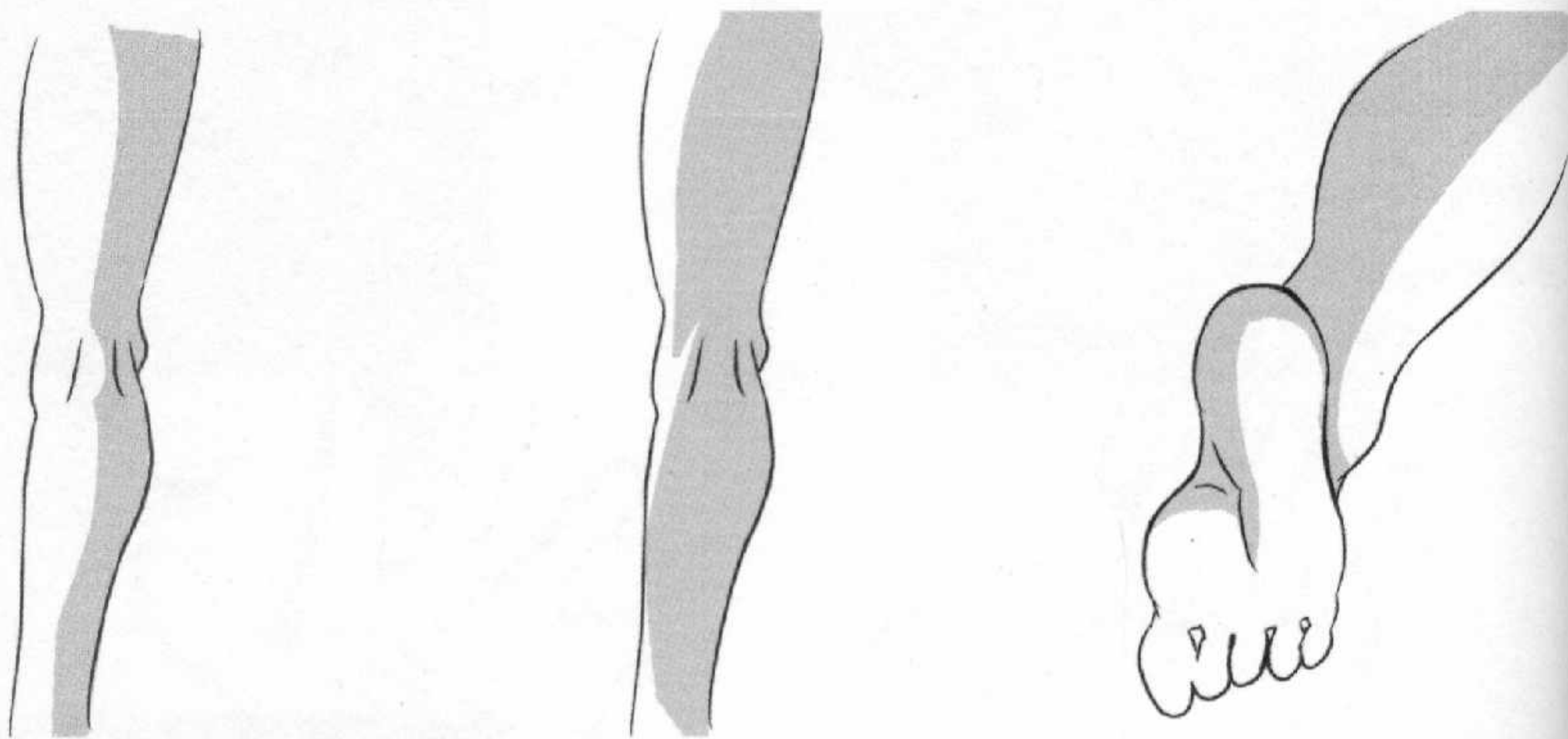
● 手臂的色调表现

弯曲的手臂可以很好地表现人物手臂的肌肉。同样的图可以有不同的色调表现。

从背面观察手臂，用色调体现出手臂的轮廓。

● 手的色调表现

现实中的手指有三个关节，但是在漫画中人物手指的关节变成了两个，这是为了让手指从外观上看起来更加美观。粘贴色调时，应该根据手指的形状和光源位置来进行变化。

2.5 腿和脚的表现

腿和脚的表现跟手掌和手臂的表现是一样的道理，都是根据其形状及肌肉的变化来进行色调粘贴。

腿和脚根据光线的不同可以制作很多不一样的色调效果。

从背面观察腿和脚，用色调表现肌肉感。

脚部的色调表现要根据脚的轮廓来进行，
注意用色调表现出脚的立体感。

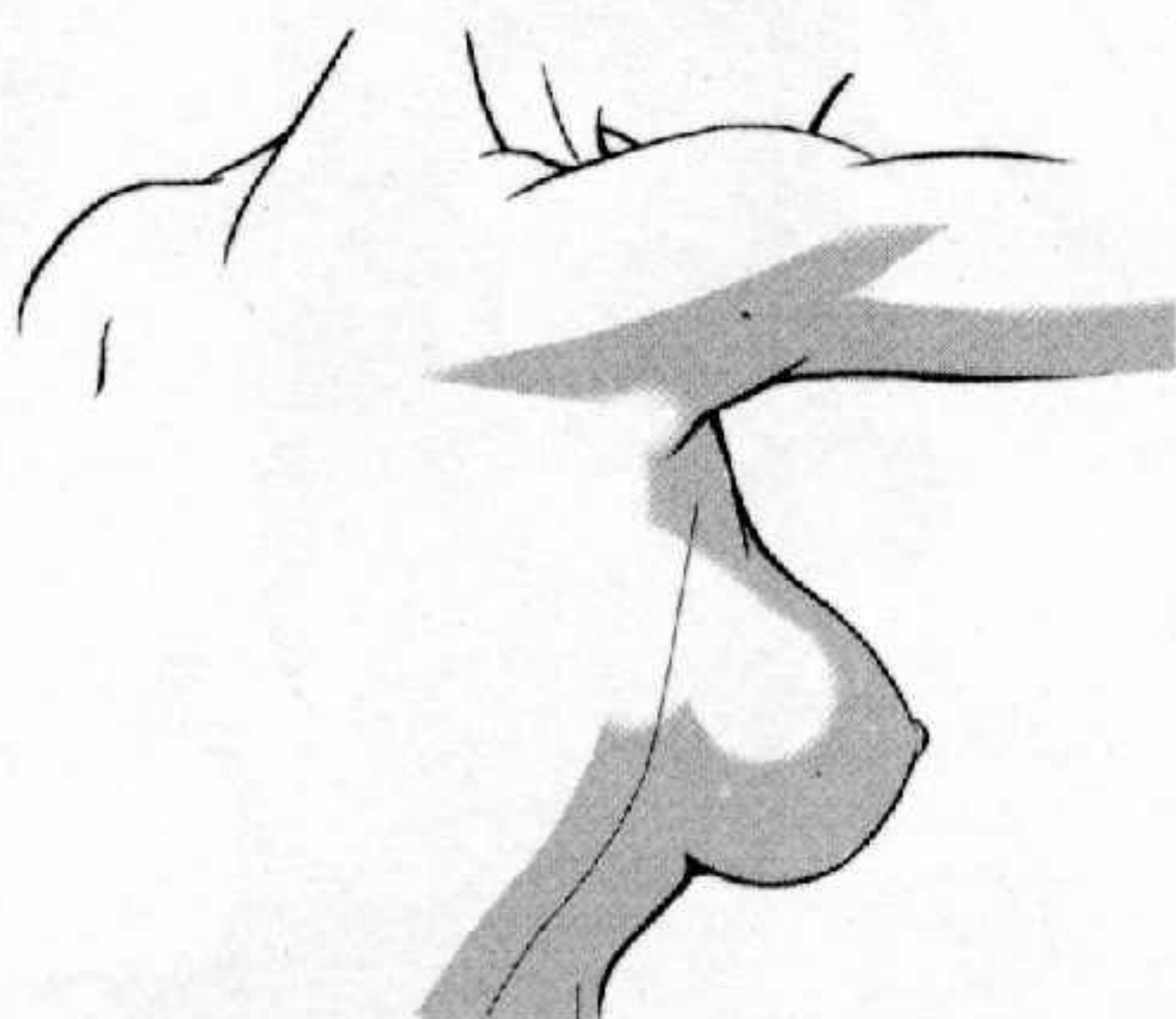
2.6 身体局部的表现

人物身体上同样会形成很多的阴影，要怎样表现身体上的色调呢？下面我们以女性身体为例来进行介绍。

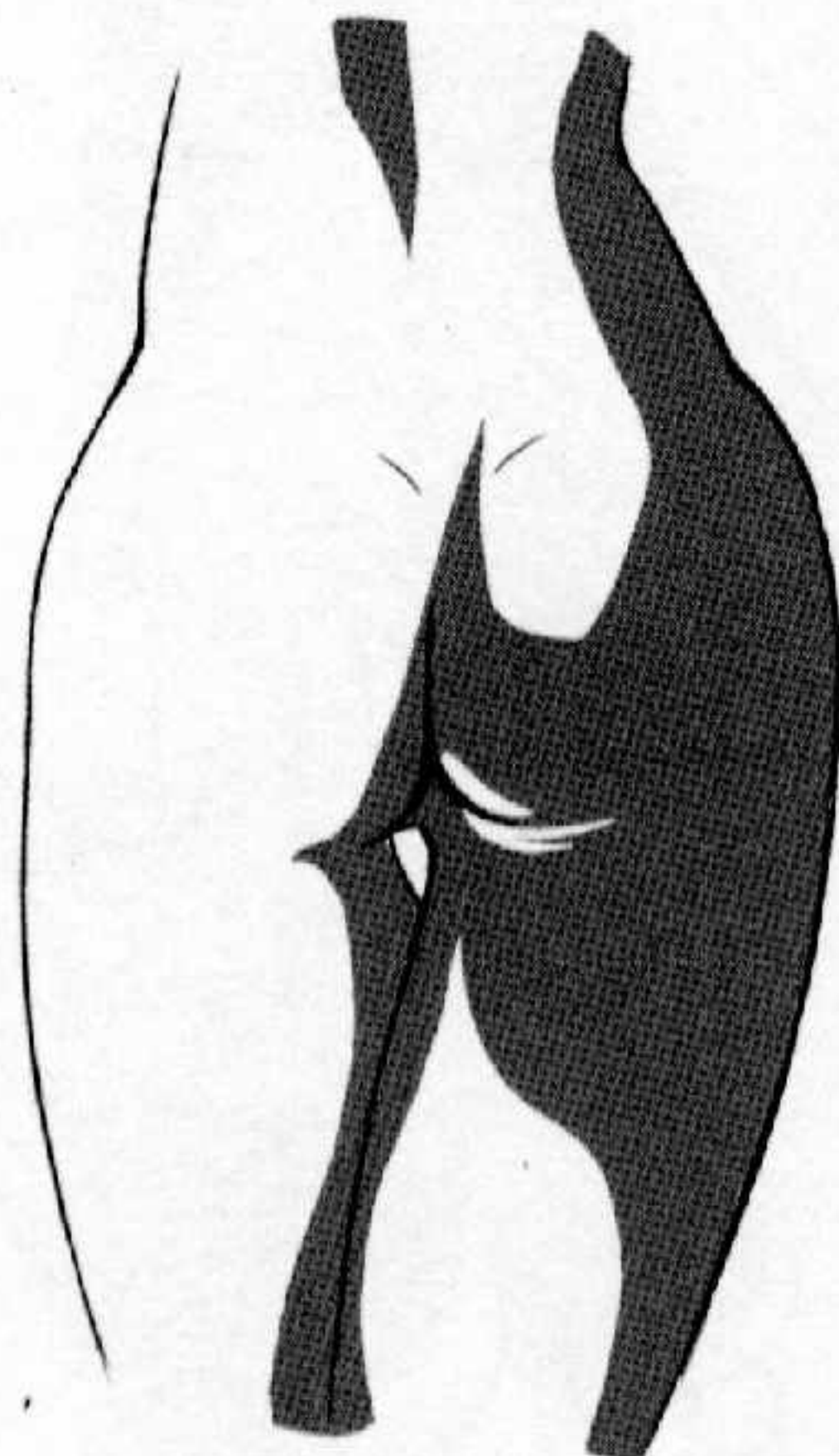
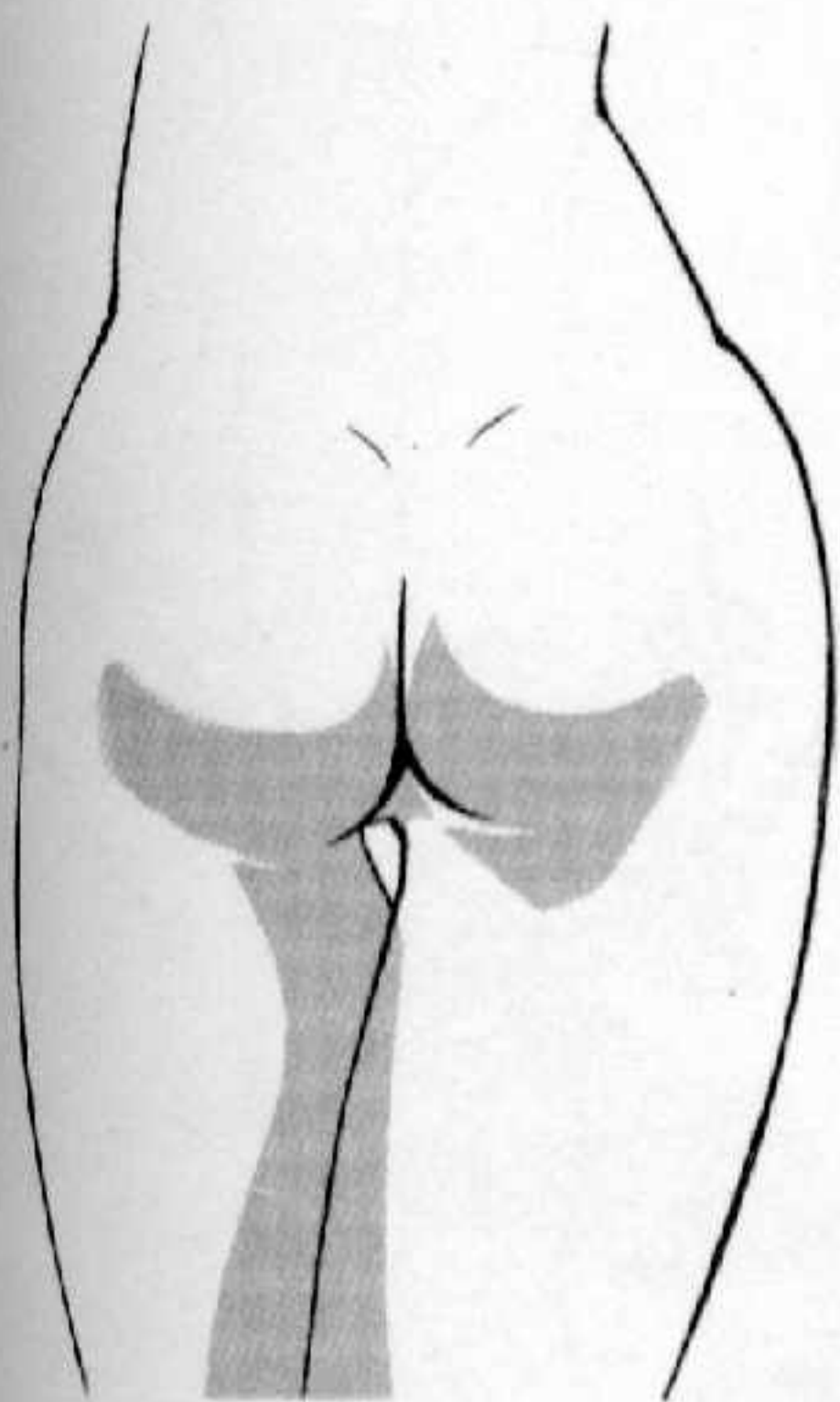
腋下及胸部的色调表现

人体的腋下部分是很难被看到的地方，因此要画出它的立体感比较困难，下面例举几个表现人体腋下及胸部的例子，让大家了解人体腋下及胸部的基本结构要怎样用色调表现。

女性的胸部是有一定弧度的，要用色泽体现出胸部的立体感。

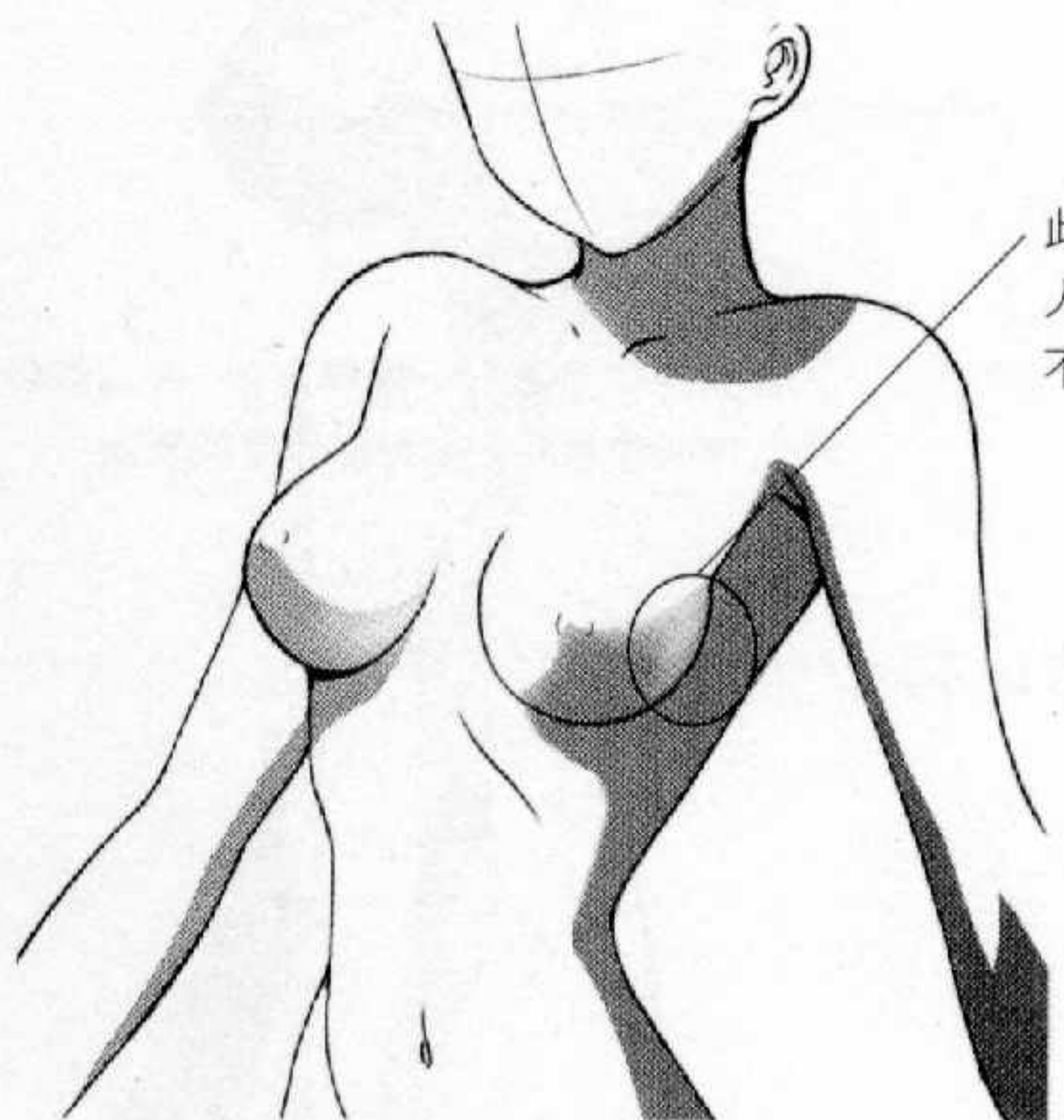
腋下部分跟胸部连接处的色泽表现要到位。

人物的身体是具有一定厚度的，在刻画色泽时需要注意到人物身体厚度的表现。

臀部的色调表现

表现人物臀部时要体现出臀部的圆润感，根据光源的强弱来表现不同的效果。

身体正面的色调表现

要先确定人物身体的阴影区域，这样在粘贴色调的时候可避免出现很多错误。

此处要重叠使用同一色调来表现人物身上较深的阴影。

胸部此处要使用渐变效果来表现。

此处的阴影表现太薄弱，人物身体的色泽表现稍显不足。

粘贴人物身体色调时，可以使用渐变色调进行高对比度处理。

对人物胸部的阴影进行写实性的勾画。

产生图形化的立体阴影时，在粘贴色调时可考虑用多边形构成身体阴影。

2.7 服饰的表现

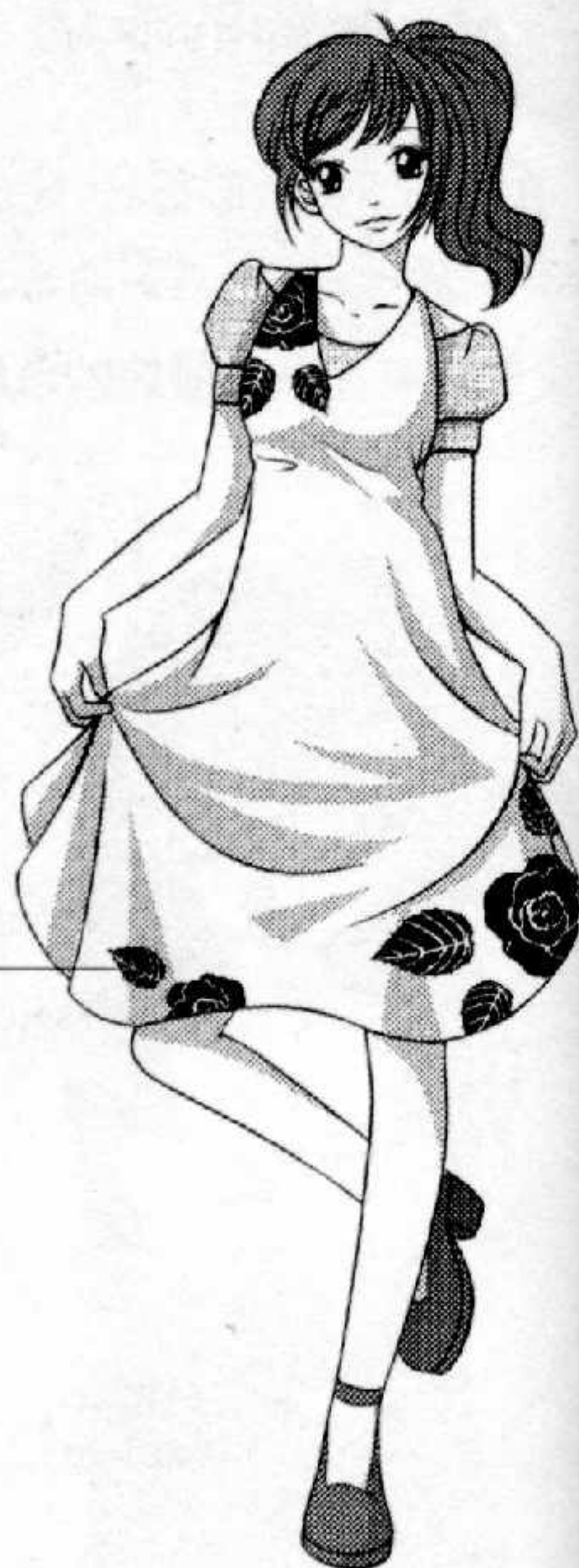
在表现人物的服饰时，我们要首先了解服饰的材质，然后再对服饰进行色调的粘贴，以便用色调表现出服饰本来的质感，给人真实的感觉。下面我们就来学习一些常见服饰的色调表现方法。

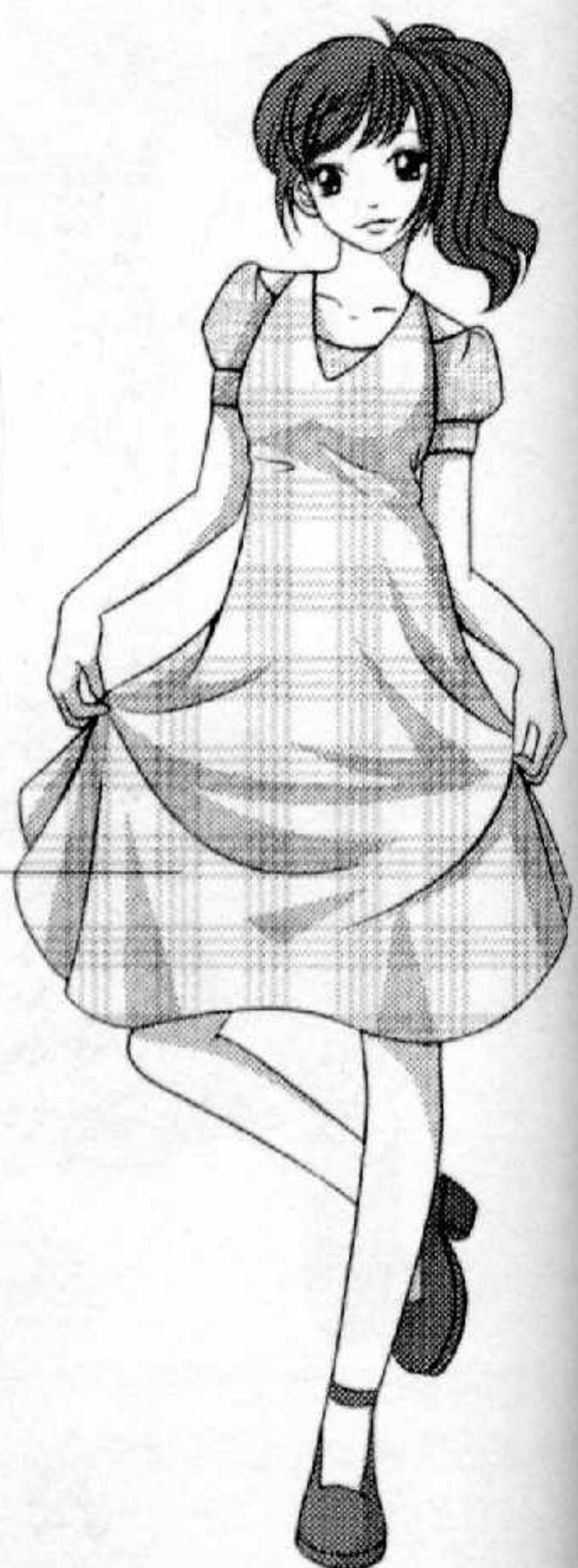
皮革等有光泽的服饰的色调表现

衣服应该使用渐变色调，再配合

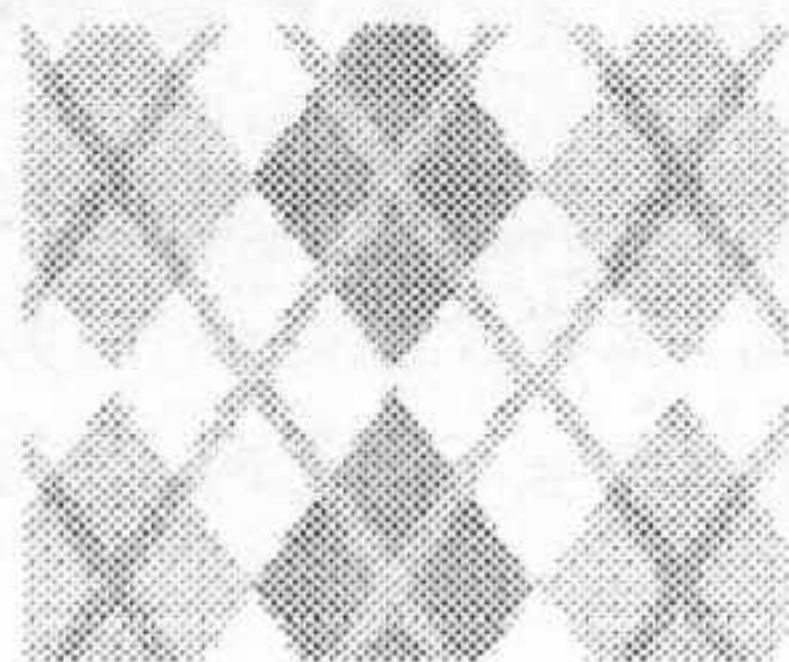
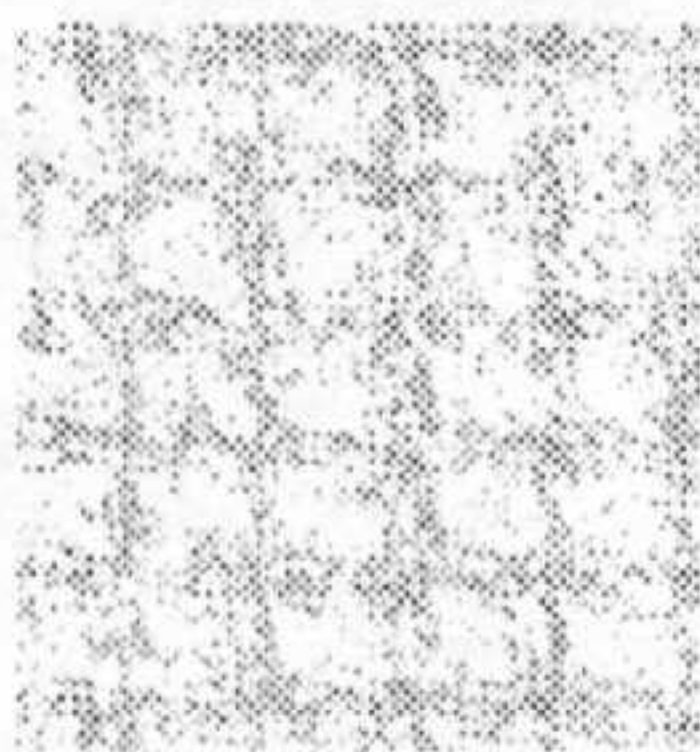
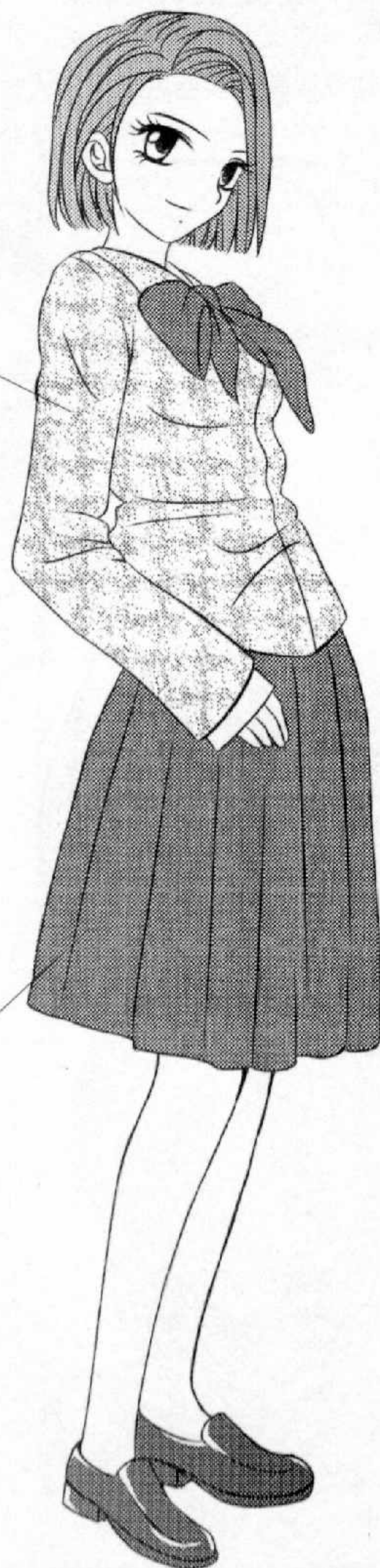
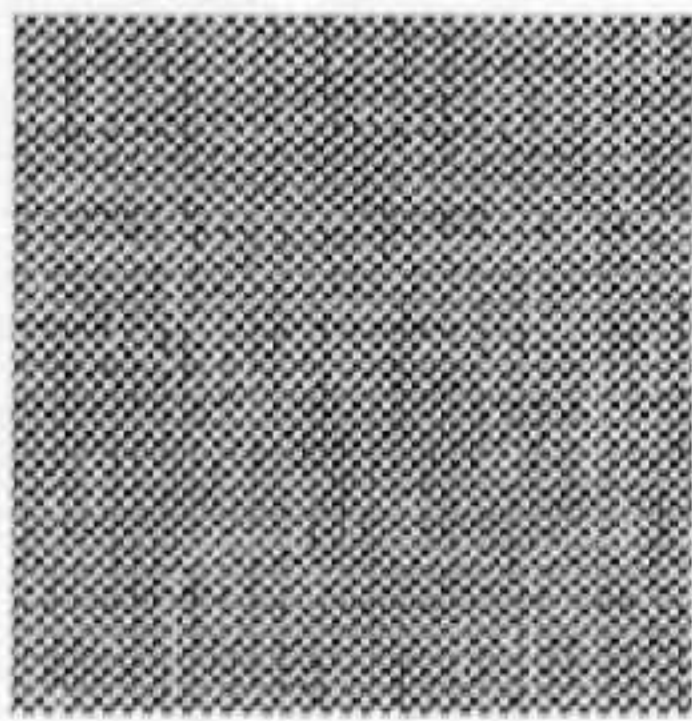
牛仔等较厚实的服饰的色调表现

白色较薄的服饰的色调表现

白色服饰的表现较为简单，粘贴色调后再简单刮削出衣服上的褶皱就可以了。

可为单调的白色服饰添加浓重的花纹，但是花纹不可以太多，否则会影响白色服饰的效果。

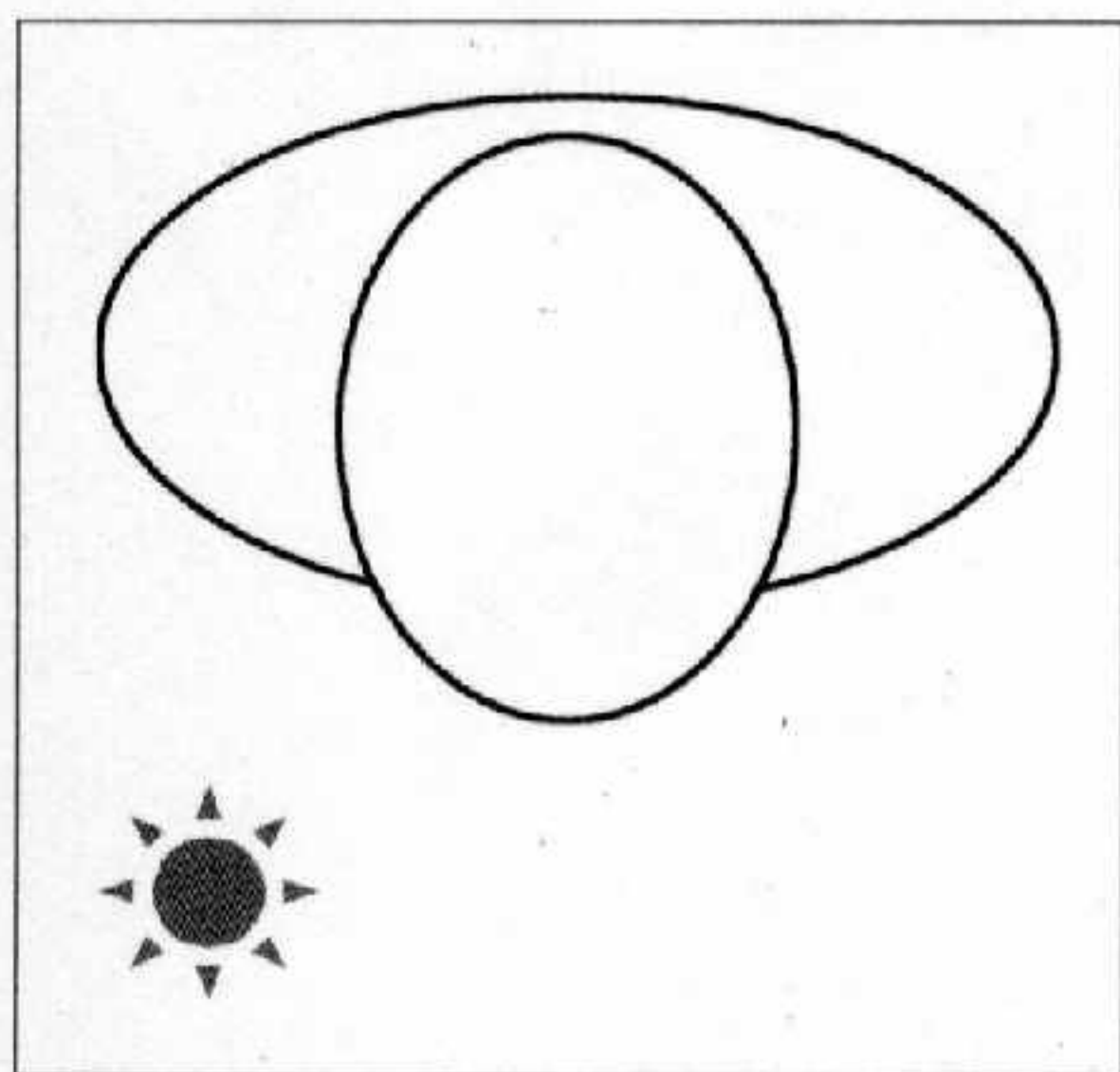
在白色服饰上大面积添加花纹，虽然面积大，但由于花纹细小且色泽较淡，所以不会影响白色服饰的整体色调。

使衣服整体处于灰色色调状态下，使用这种效果表现白色服饰跟前面的表现方法相比效果较弱，因此在选择色泽时需要注意不要大面积地铺上较暗的色调。

校服等服饰的搭配

想要使服饰表现出不一样的感觉，可以添加类似此类的各种色泽及图案网点来表现人物服饰。

要表现出服饰的不同质感，可选用此类较为粗糙的色泽及图案网点进行粘贴，这样会让西服上衣看起来更厚实。

一般的裙子选用这种布料色泽的网点进行大面积粘贴即可。

3 不同光源下的色调表现

光照的角度很重要，想要表现美丽的面孔就一定要注意光照的角度。光线照射的角度不同，人物身体上出现的色调也不相同。怎样才能处理光线从各种不同角度照射过来而形成的阴影色调呢？下面我们就一起学习一下运用不同的光源表现不同色调的方法。

3.1 右面的侧顺光

光线从人物正面偏右照射到人物身上时，人物的脖子下面会出现较为浓重的阴影。

右侧受光面。

人物的背光面主要集中在脸部的左侧。

人物的鼻子下方也会出现较深的阴影。

由于头发具有前后遮挡的层次，所以每束头发都是有阴影的。

人物手部重叠处和脖子处的阴影是身体上较深的部分，对这两处的阴影最好采用同样的色调，以避免出现色调繁杂的现象，使画面混乱。

添加色调网点的顺序

① 用线条勾勒出人物身上的背光面。

② 在线条内侧添加色调网点。

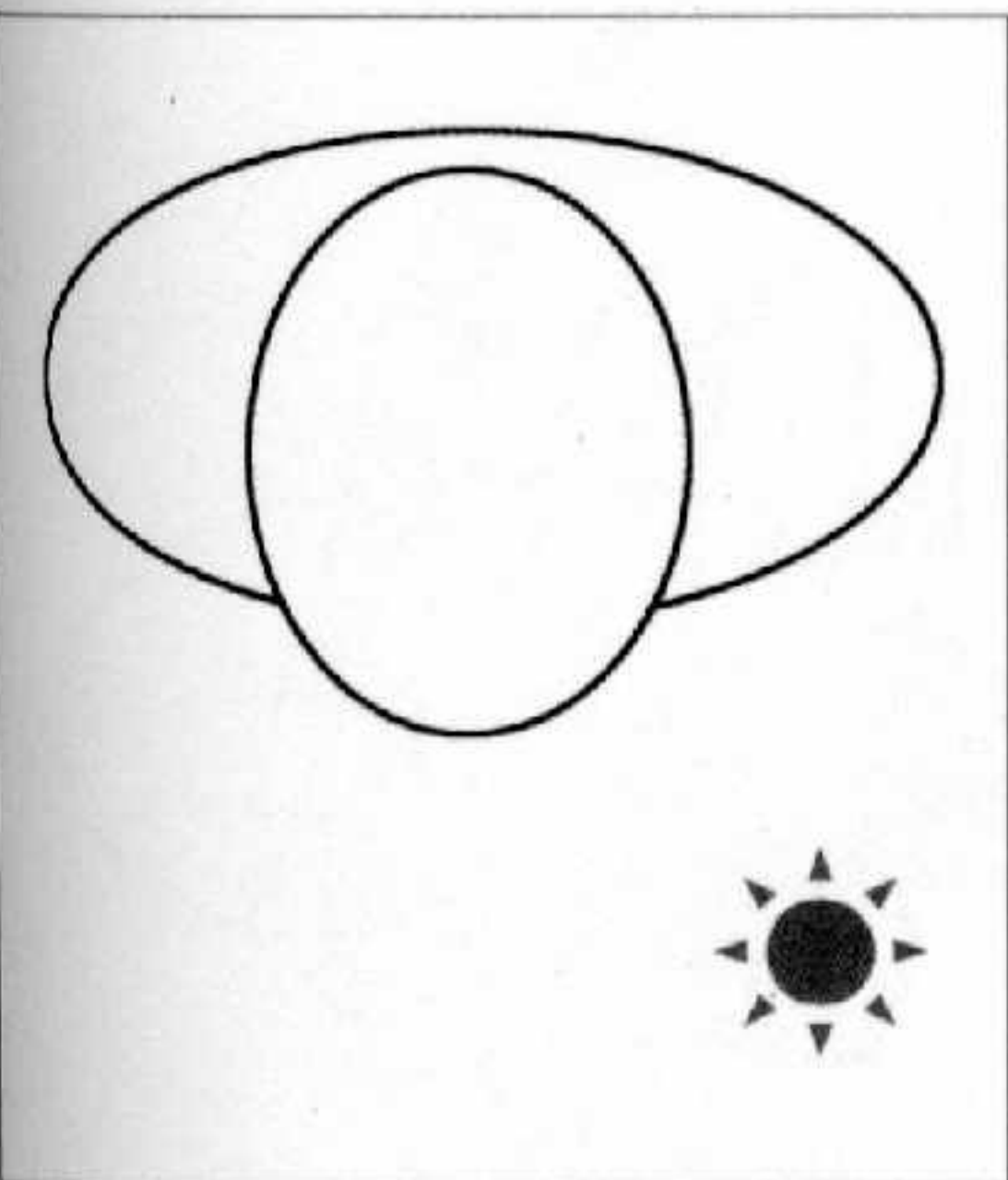
③ 重叠较深的网点表现人物的暗部

3.2 左面的侧顺光

左面的侧顺光跟右面的侧顺光的光线角度相反，但一样的是，人物的主色调都集中在人物的脖子和手部的下方。

背光面。

受光面。

人物鼻子处的阴影色调主要在人物的右侧。

要体现出人物头发的立体感，我们可在这样的地方大胆地做出三角形阴影，这样头发的立体感就很好地表现出来了。

这两处的阴影色泽要使用同样的色调才不会让画面显得色迹太多。

人物手臂贴近身体处也会出现阴影，但阴影不可以贴得太多，否则会显得很奇怪。

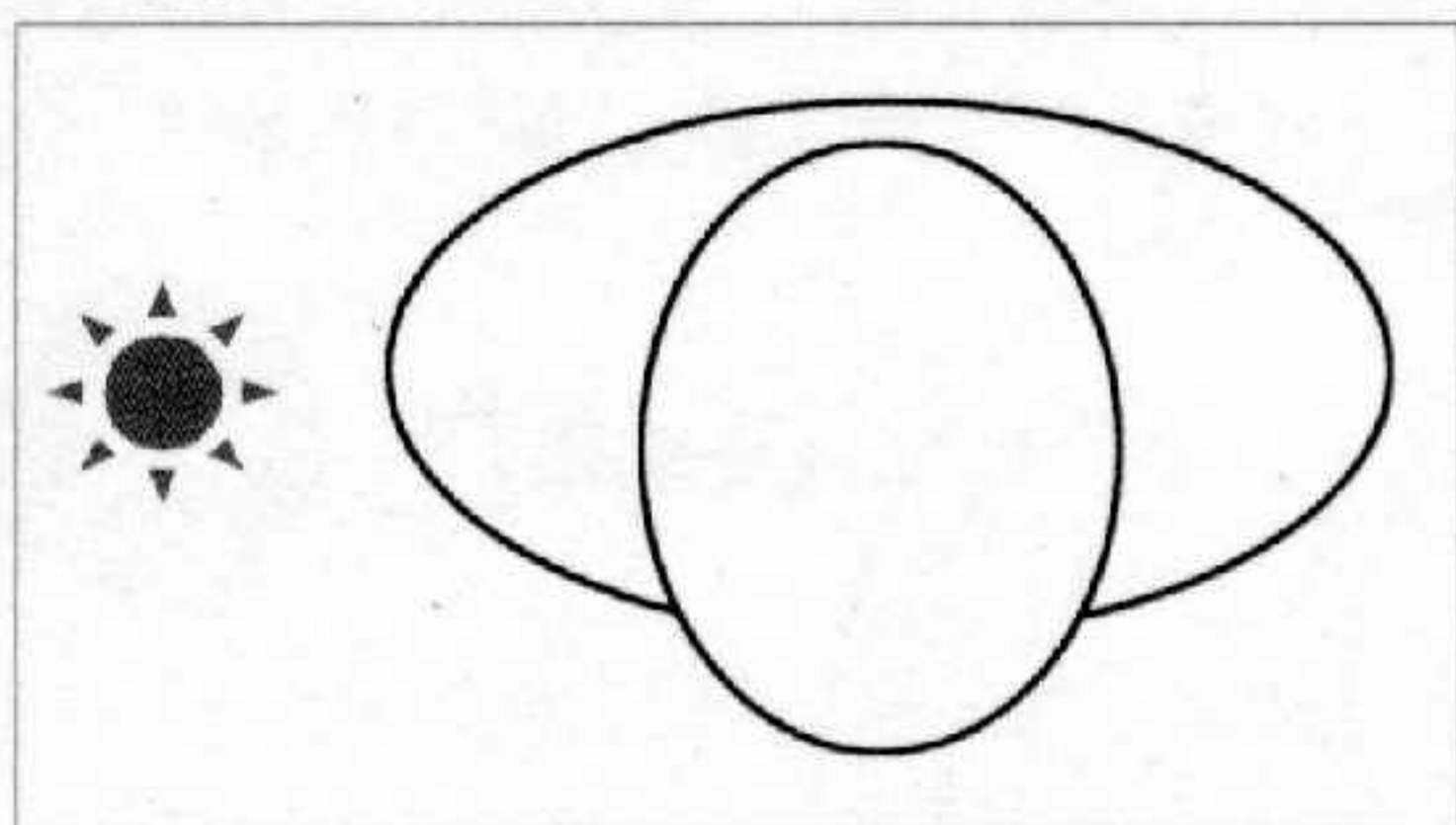
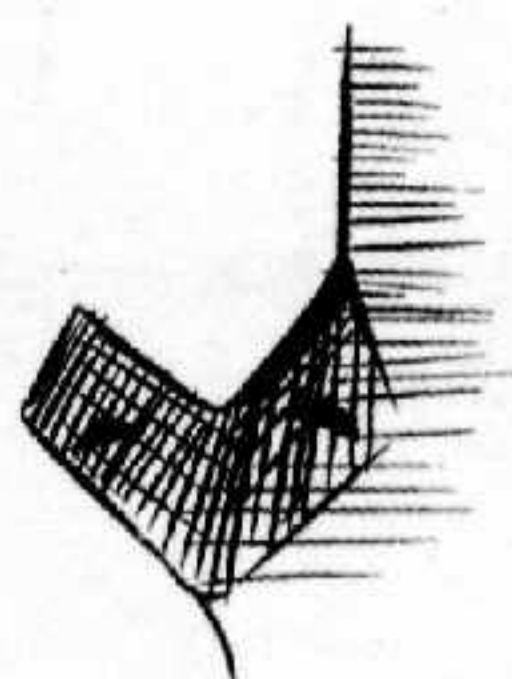
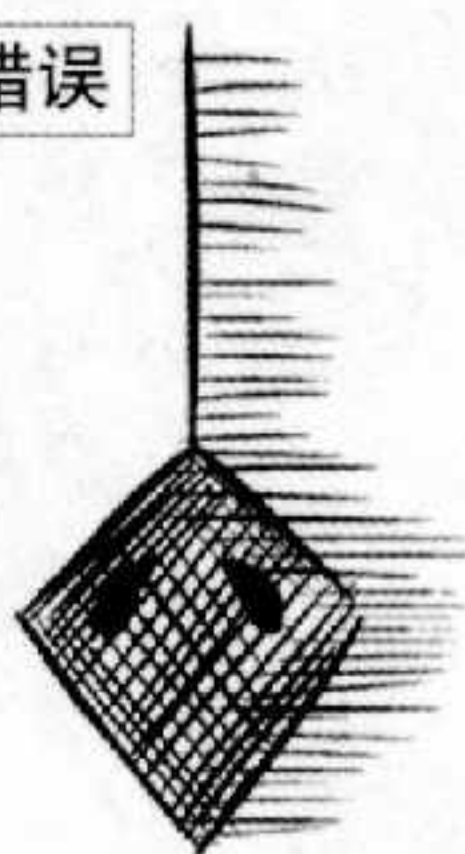
● 添加光影效果网点的顺序

① 用线条勾勒出人物身上的背光面。

② 在线条内侧添加光影色调。

③ 重叠较深的网点表现人物的暗部。

3.3 侧光

侧光是指从人物正右侧或正左侧照射过来的光线，与顺光相比，它更能表现人物的立体感。

正确

错误

人物鼻子处光影的添加很重要，不适当的添加会让鼻子看起来很奇怪。

脸部处于大面积的背光中。

此处的阴影色泽要与脖子处的阴影使用同样的色调。

人物采用抱肩的动作，肩膀稍微向前突出，从光源的位置考虑，肩膀处的阴影面积较大。

人物脸部的这两点是连接起来的。

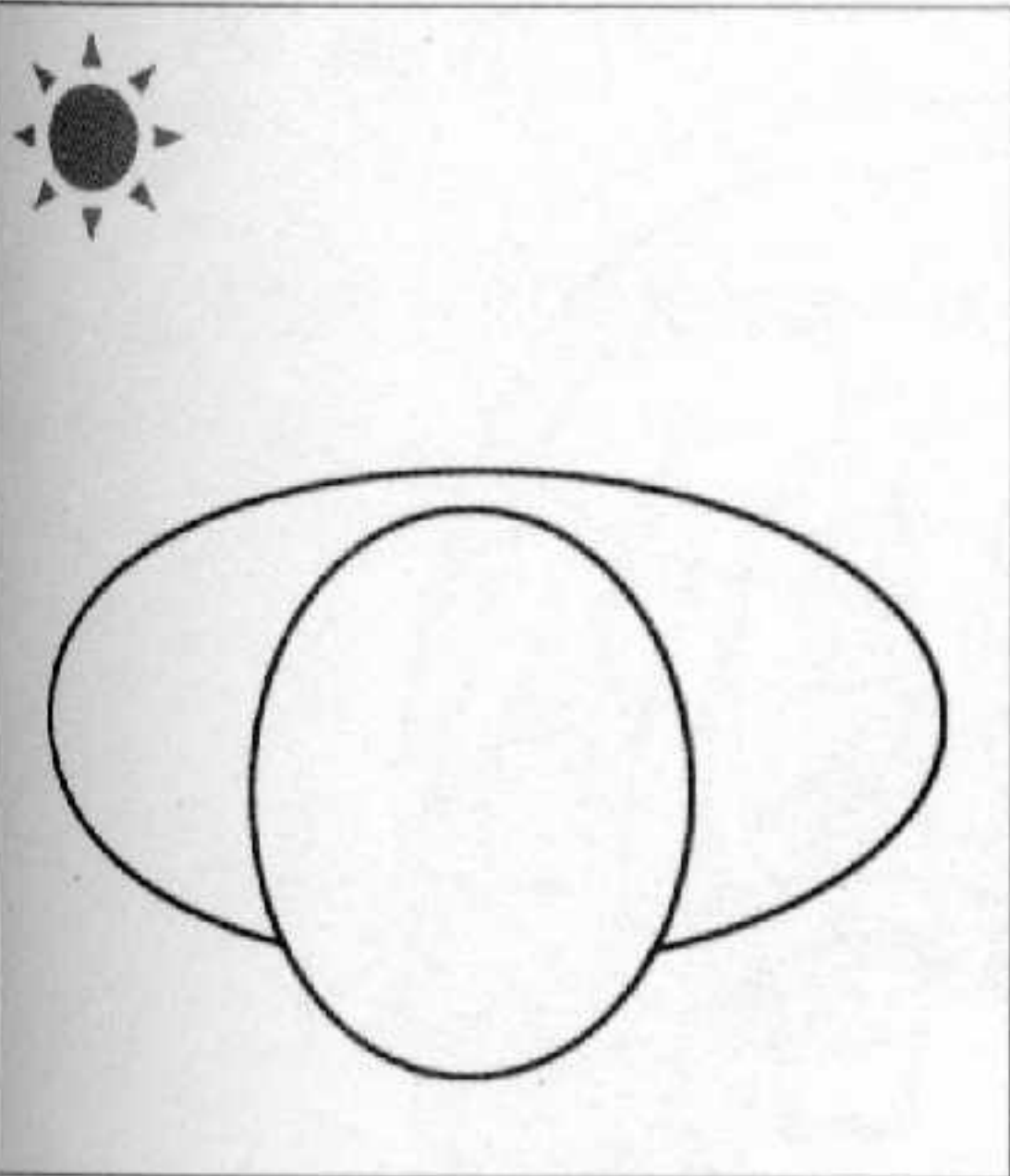
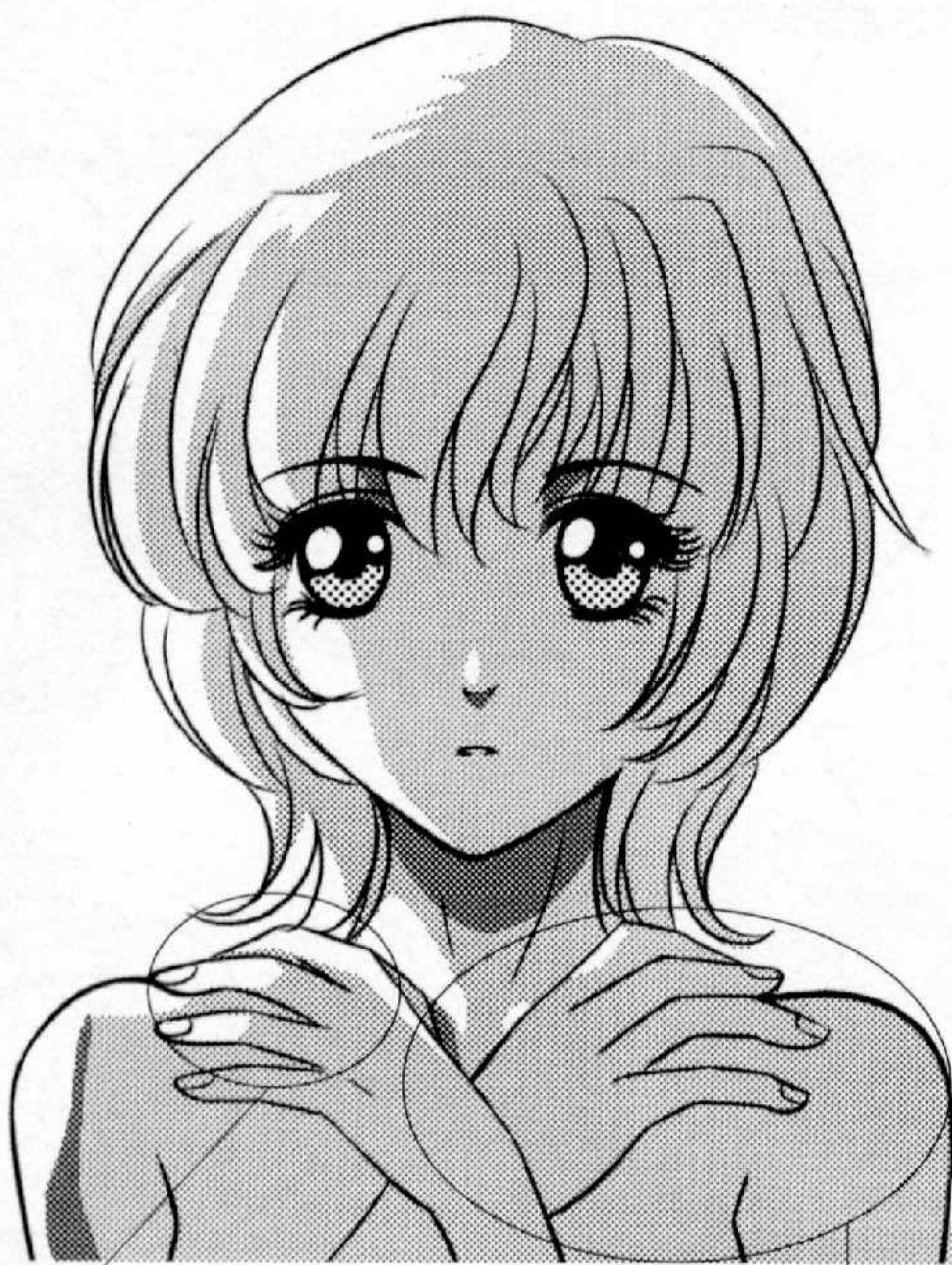
添加色调网点的顺序

① 用线条勾勒出人物身上的背光面。

② 在线条内侧添加色调网点。

③ 重叠较深的网点表现人物的暗部

3.4 侧逆光

侧逆光是指背对人物，从人物背面偏右或偏左一侧照射过来的光线，它适合于突出头发的高光部分和重要场景的展示，其缺点是很难让人物产生立体感。下面我们就来一起看看人物处于侧逆光环境中的色调表现。

人物的肩膀处使用了双重色调，在表现手臂时要恰到好处地体现出手臂微妙的曲线感。手臂上阴影的下方区域也要大一些，太小的话会显得不自然。

由于光线的散射，人物手指的上半部分有的地方被光线照射到，而手指的下半部分处于阴影中。

人物的正面大面积处于背光之中，所以可以大面积地添加阴影色调，但也有小部分处于散射光的照射下，因此要刮削出受光部分。

添加色调网点的顺序

① 用线条勾勒出人物身上的背光面。

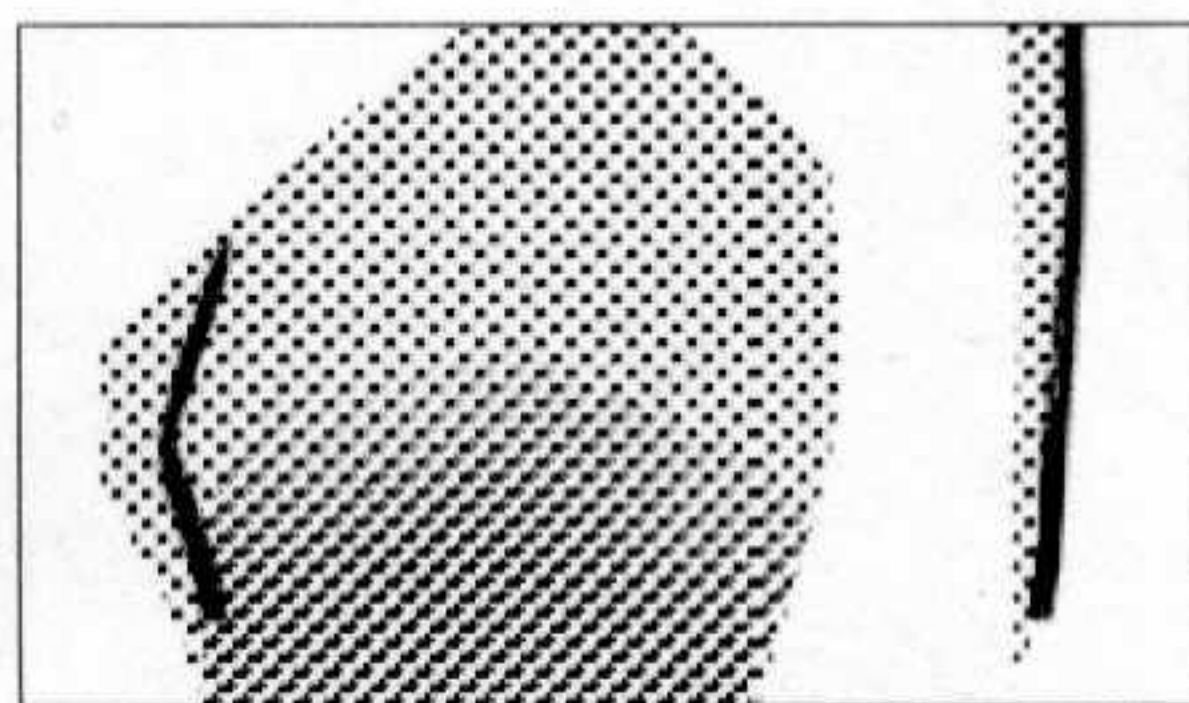
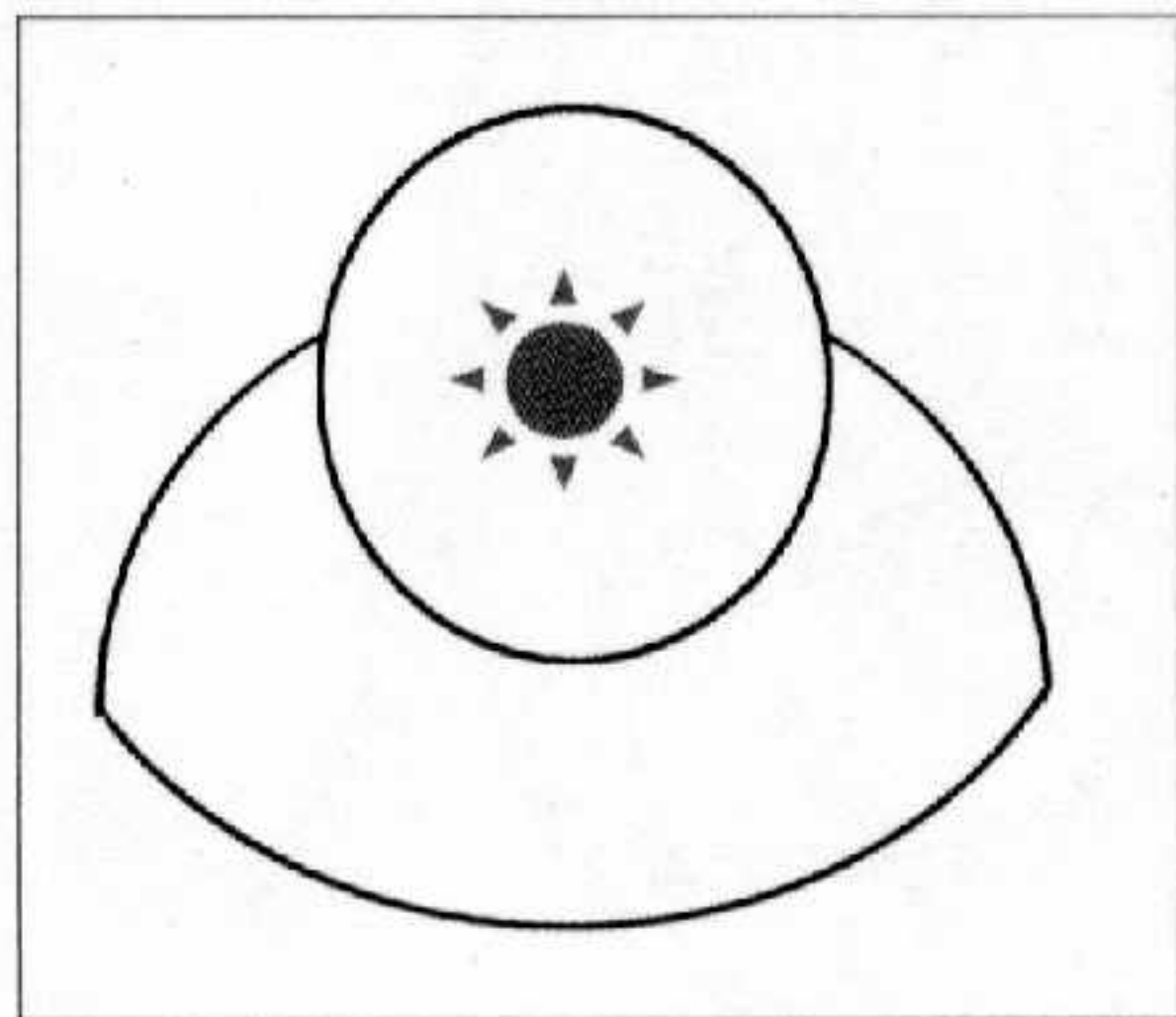
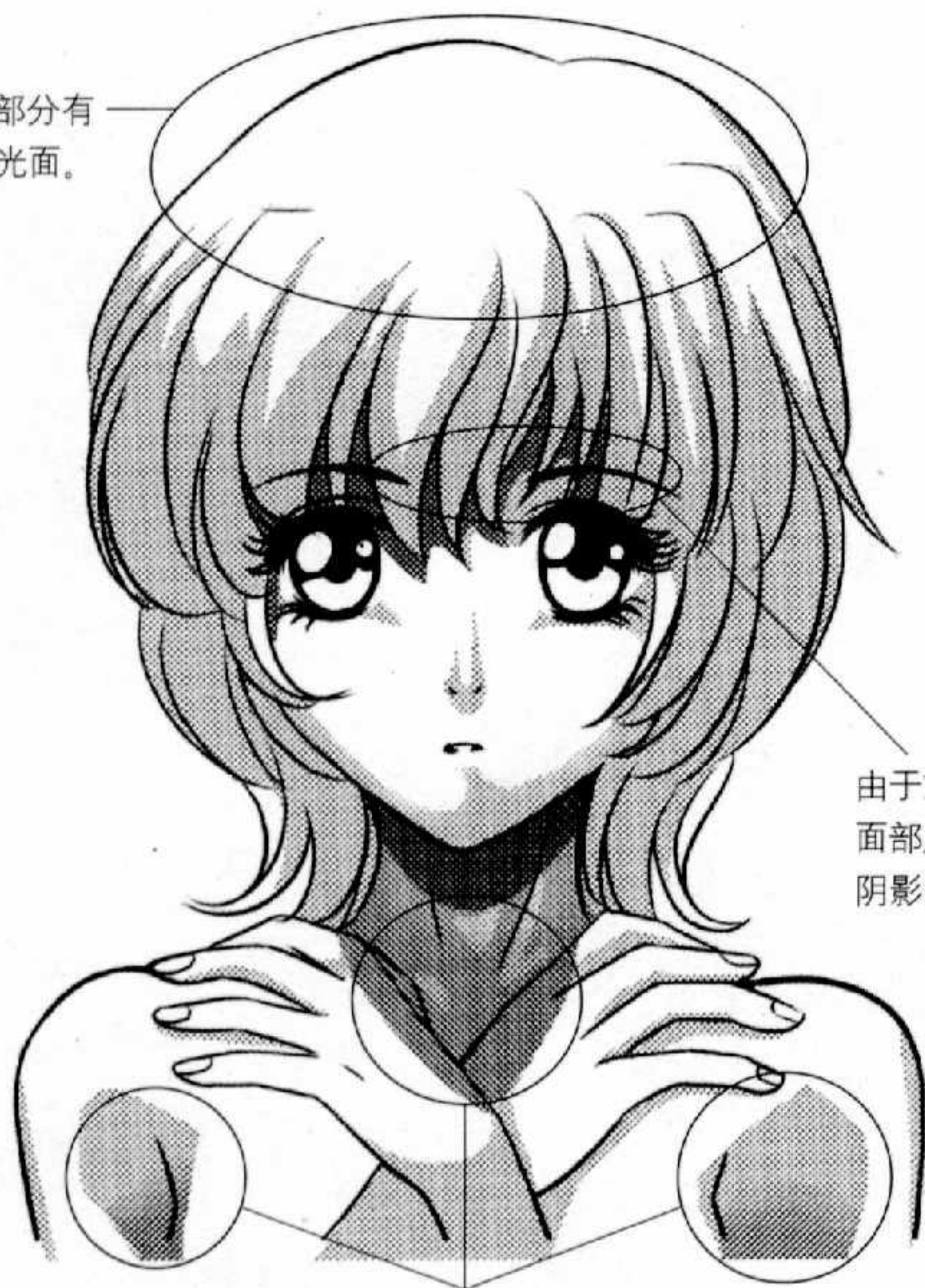
② 在线条内侧添加色调网点。

③ 重叠较深的网点表现人物的暗部。

3.5 顶光

顶光是指光线垂直地从正上方向下照射到人物身上的光线。这样的光线会使人物的头顶处大面积受光，而脖子以下部分则处于背光面，人物脸部光影的表现也和顺光、逆光有所不同。下面我们就来一起来看看顶光下光影色调的表现方法。

人物的头顶部分有大面积的受光面。

由于刘海的遮挡，面部产生了强烈的阴影效果。

在表现垂直光时，人物的肩膀部分要使用渐变网点，以体现光线下阴影由浅到深的变化。

人物身体的这些部位都使用了渐变的效果，让光线的表现更为真实自然。

添加色调网点的顺序

① 用线条勾勒出人物身上的背光面。

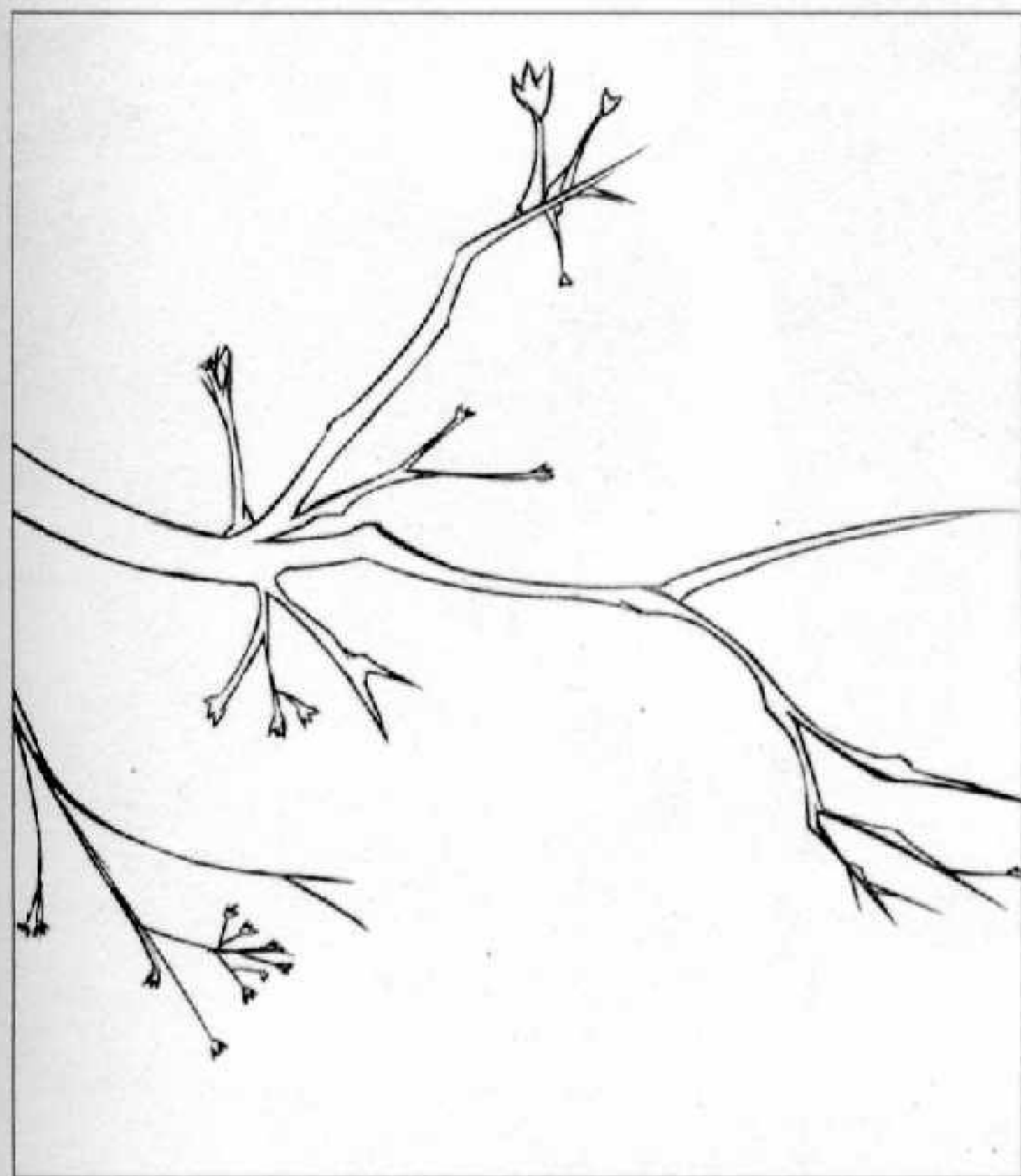
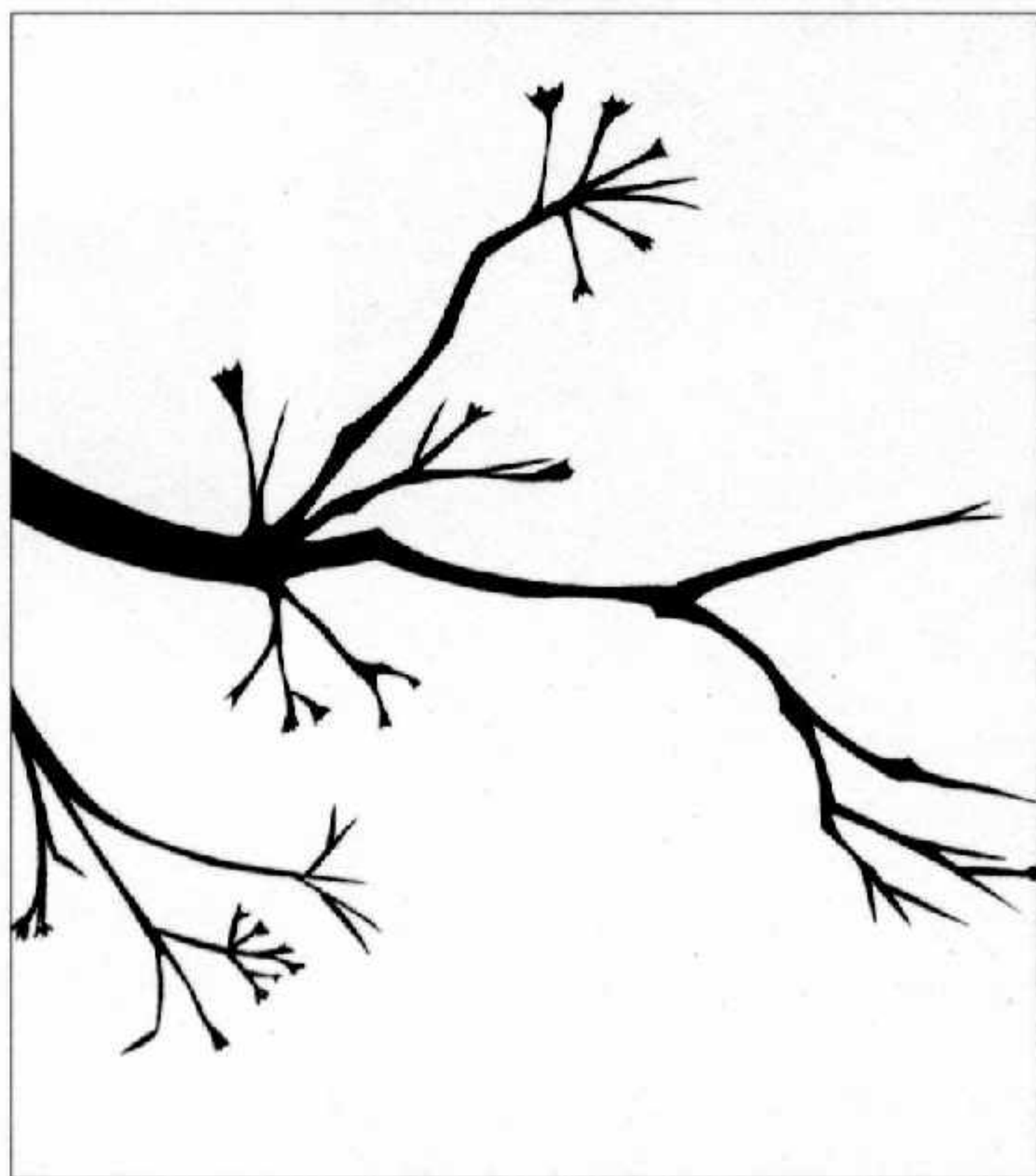
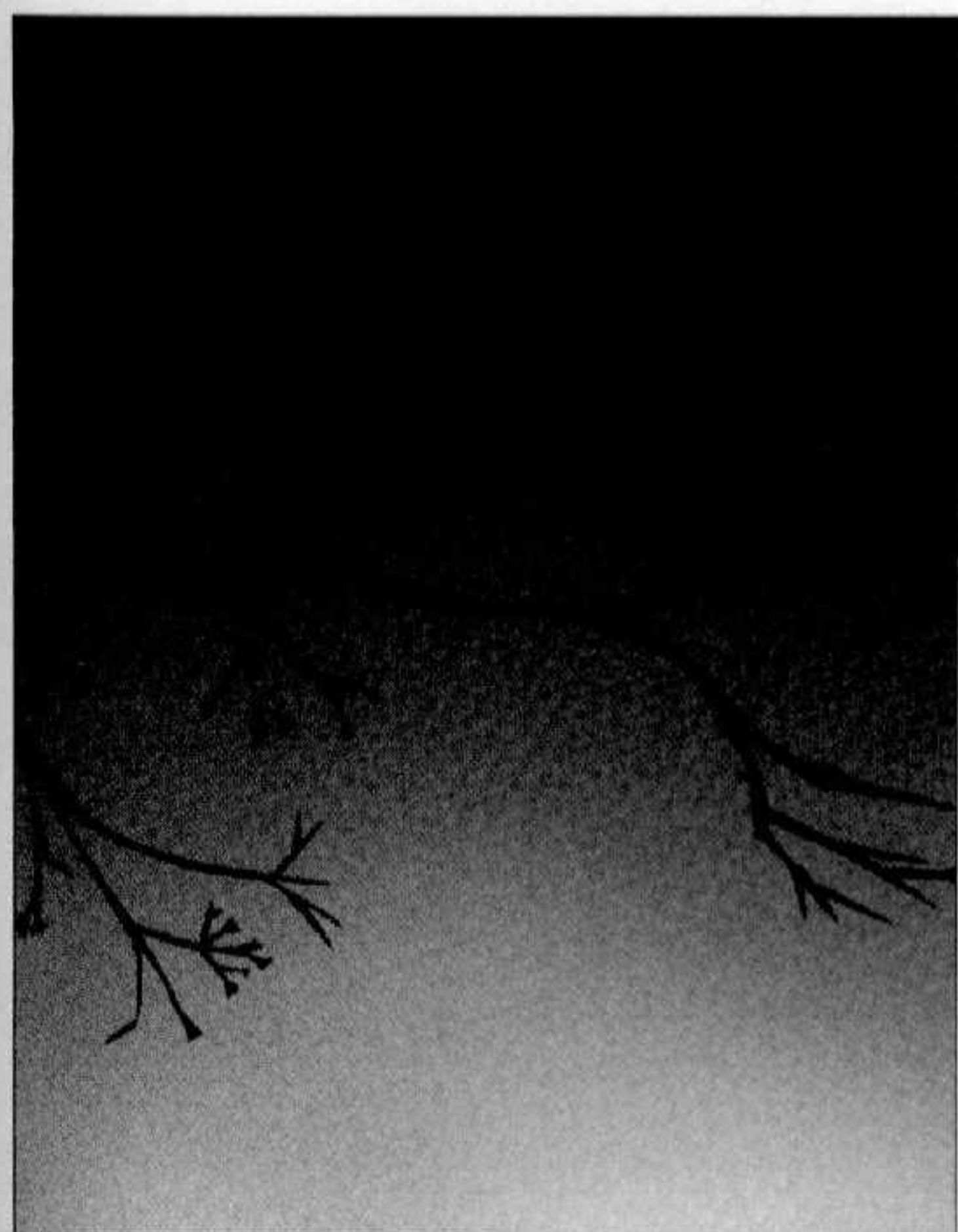
② 在线条内侧添加色调网点。

③ 重叠较深的网点表现人物的暗部。

4 背景的色调表现

优美的背景是漫画中不可缺少的一部分，下面我们例举了一些漂亮背景的网点制作方法供大家学习。

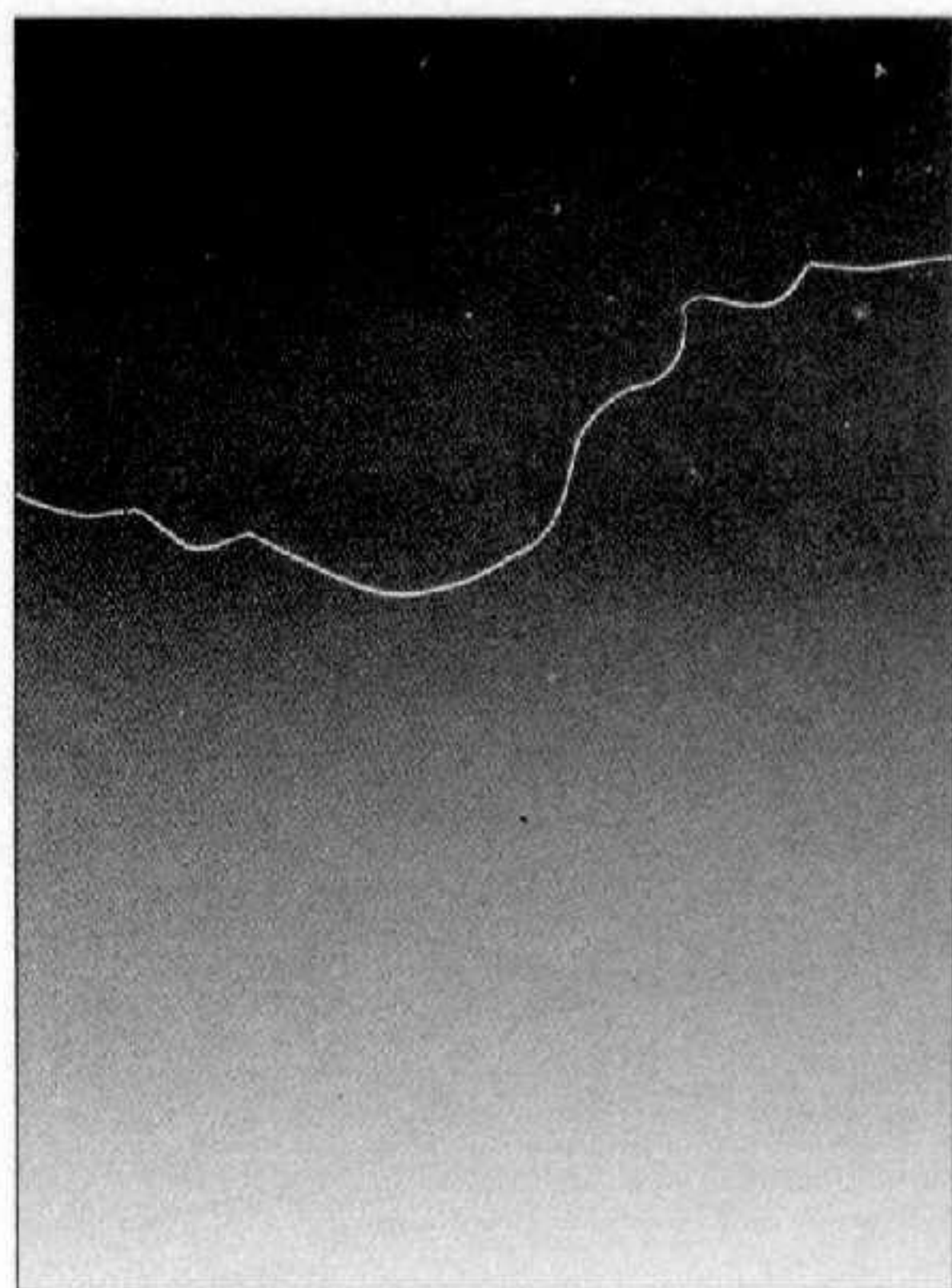
4.1 樱花

在绘制花枝时将其放到画面的一角。刮削时要注意线条的流畅，大面积使用平面刮削可以较好地表现出樱花的美丽。

① 首先用笔简单地绘制出樱花的树枝部分。

② 对树枝进行细部的描绘处理。

③ 粘贴大面积的渐变色调网点。

④ 在树枝上刮削出樱花的花瓣，完成制作。

4.2 云

云的刮削表现方法有很多种，要渲染的气氛不同，刮削的方法也有所不同。下面我们通过几个不同的例子对云的刮削进行简单的讲解。

● 有阳光透射过的云层

① 首先选用一张渐变网点，在网点上刮出云朵的大致形状。

② 接着对云朵进行大面积的刮削，再使用橡皮擦出较亮的部分。

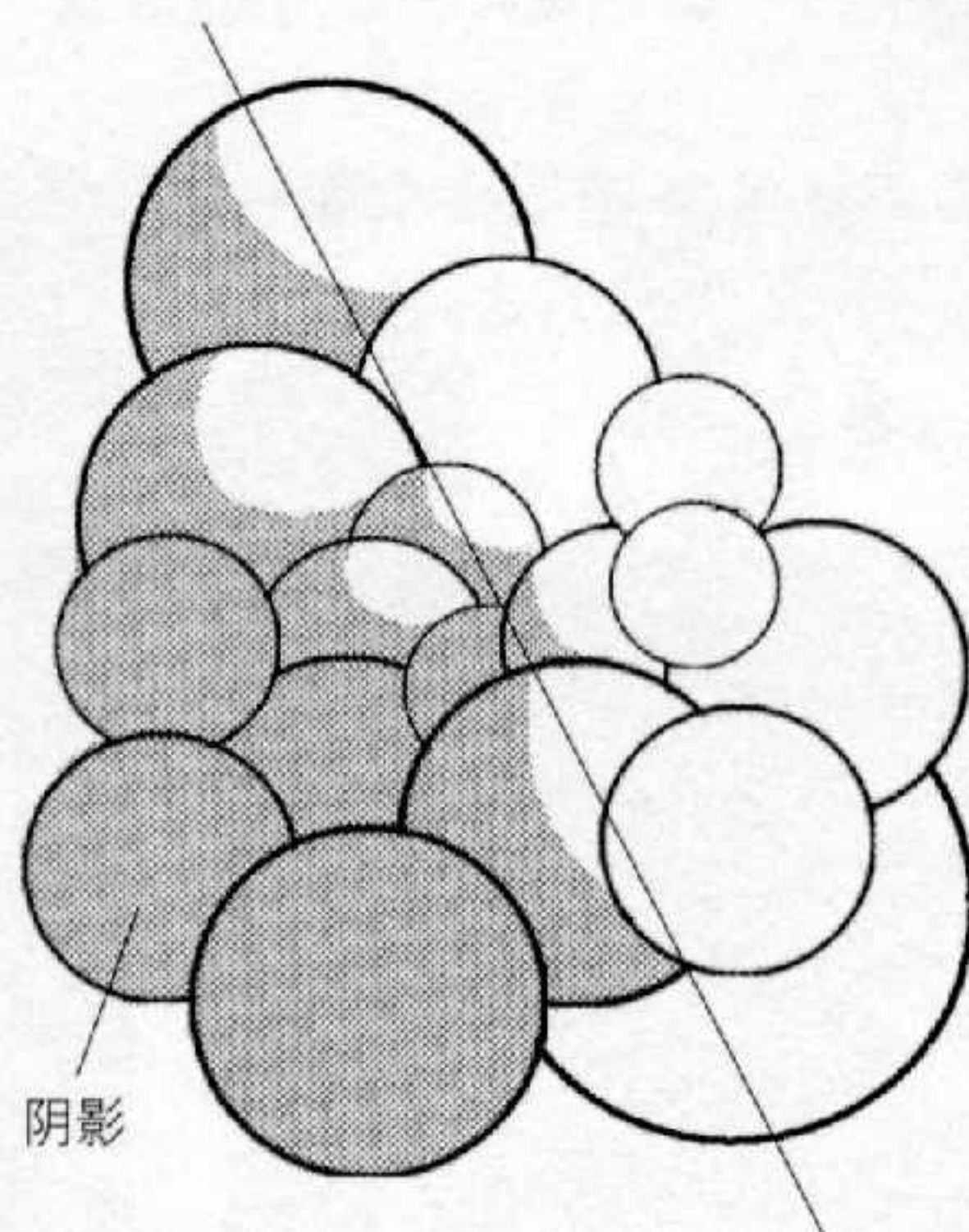
③ 对云朵进行细部刮削，使云的大致形态显现出来。

④ 对云朵粘贴其他色调网点。

⑤ 使用橡皮和单笔触渲染出云朵的气氛，完成制作。

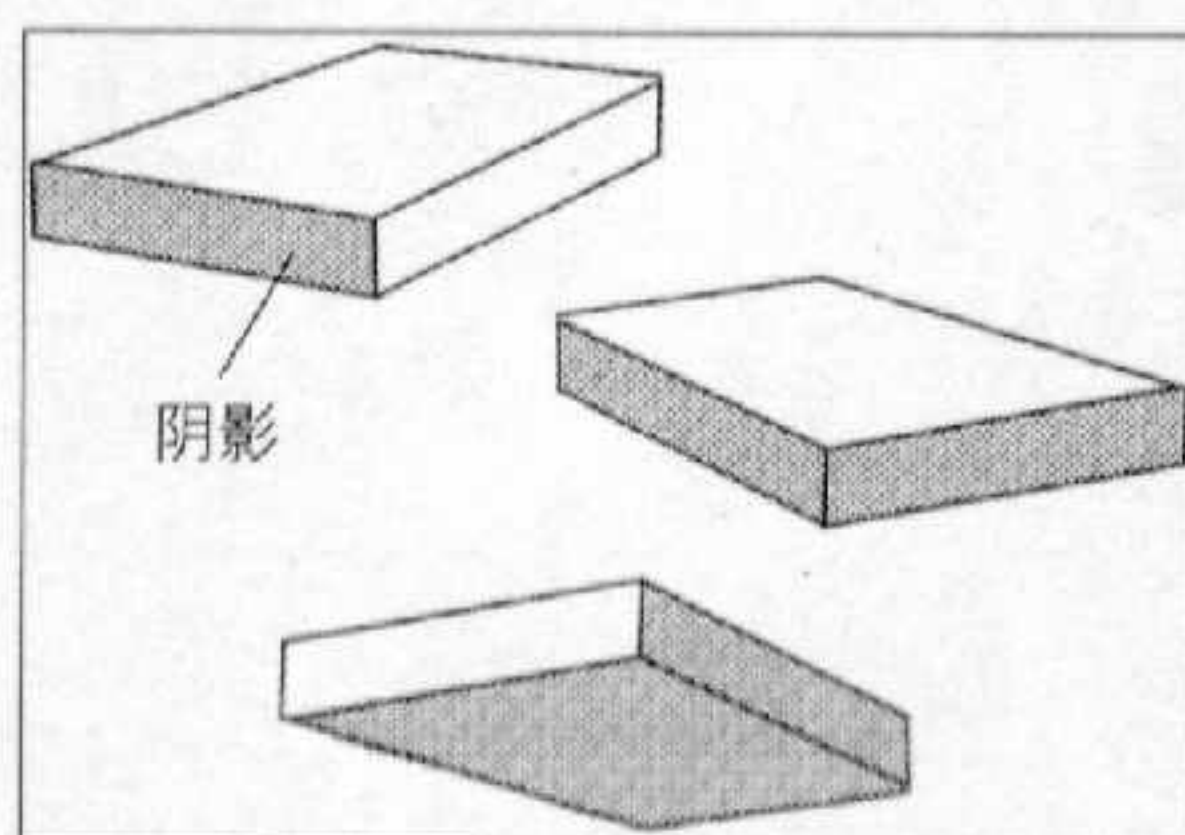
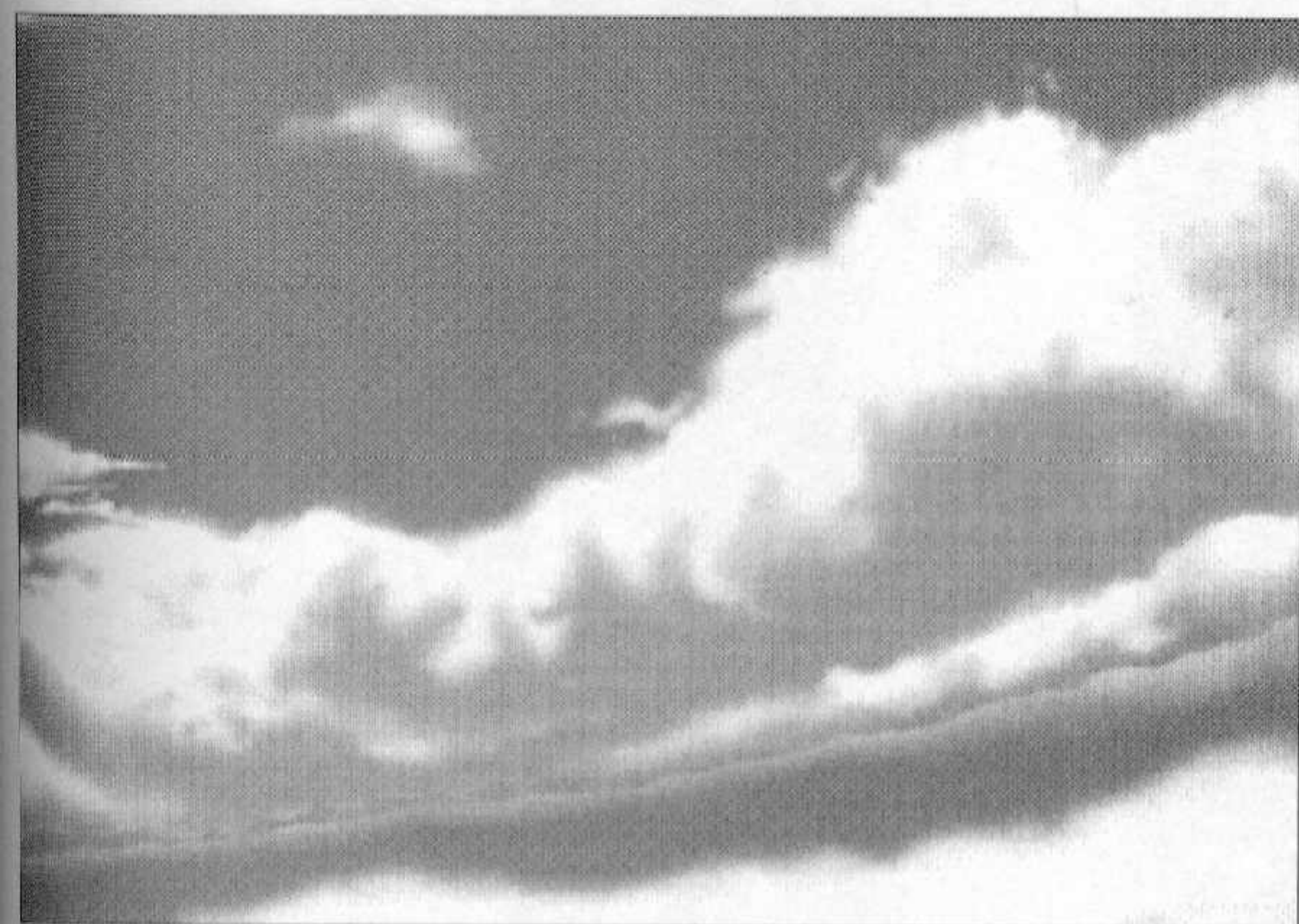
夏天的云

大胆地进行刮削，让云彩慢慢地向上攀升。

阴影

用简单的圆形来进行云朵阴影效果的讲解，可以很清楚地看到效果的表现。

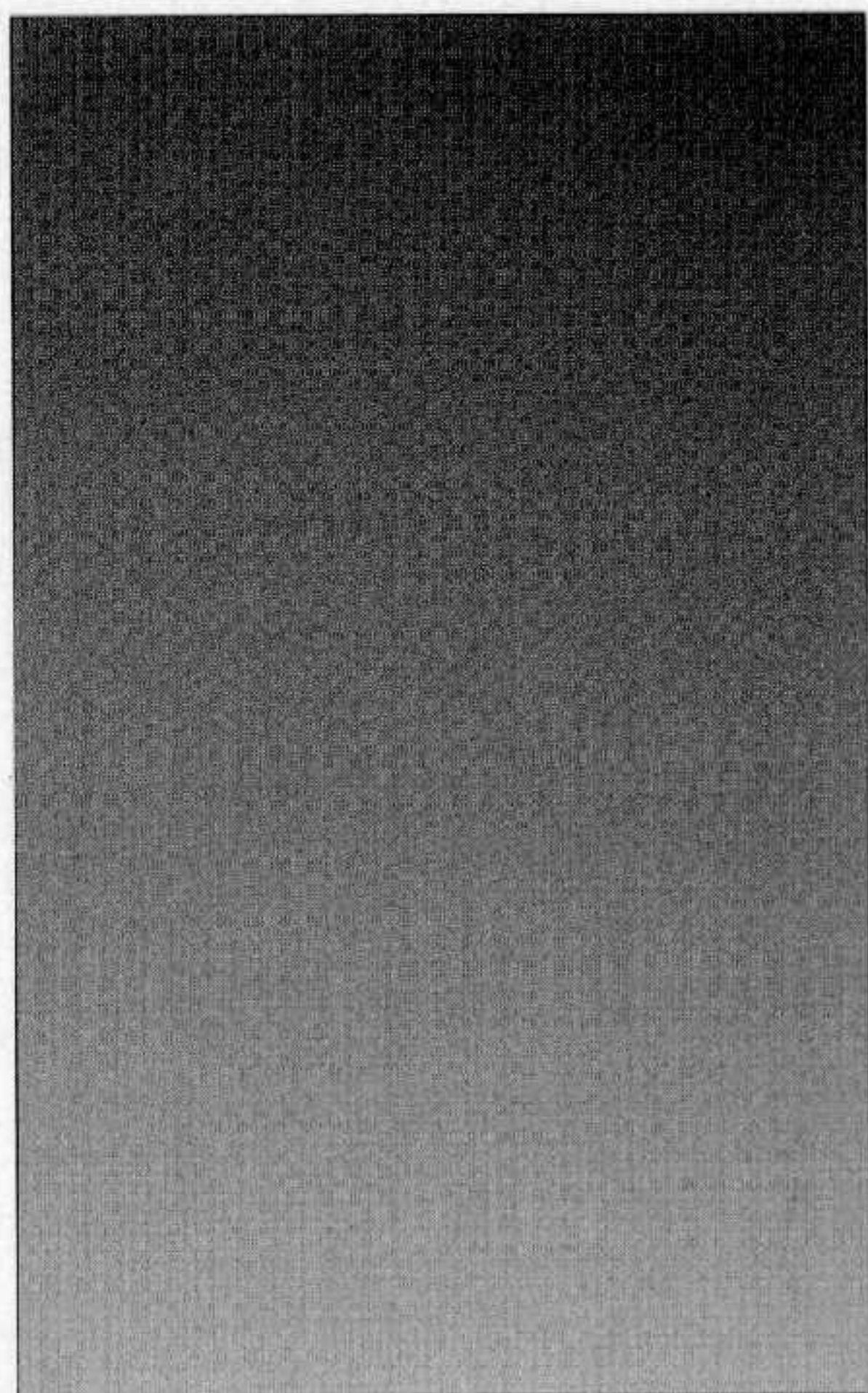
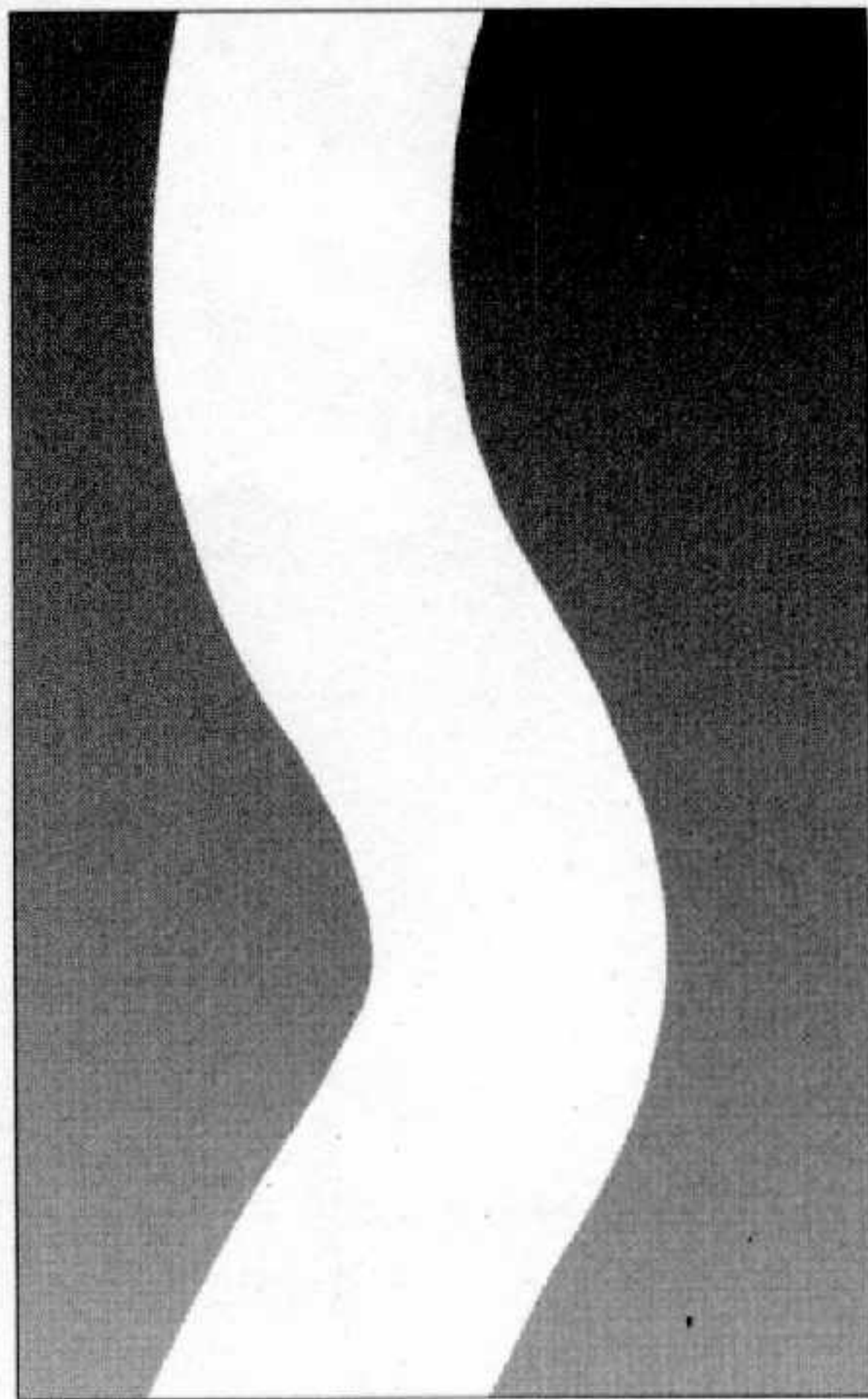
春天的云

天空晴朗且湛蓝，要描绘这样的天空，就要使用较深的网点进行表现。

阴影

感觉很自然很轻，因为是透视图，所以用简单的效果表示，很清晰自然。

4.3 光电特效

在漫画场景中，有时会表现一些特殊效果，如用于表现梦幻及力量等的光电效果，下面我们就来学习一下光电特效背景的制作方法。

闪电光柱

① 选用一张色泽较浅的渐变网点。

② 对网点进行刮削，制作主要的光柱。

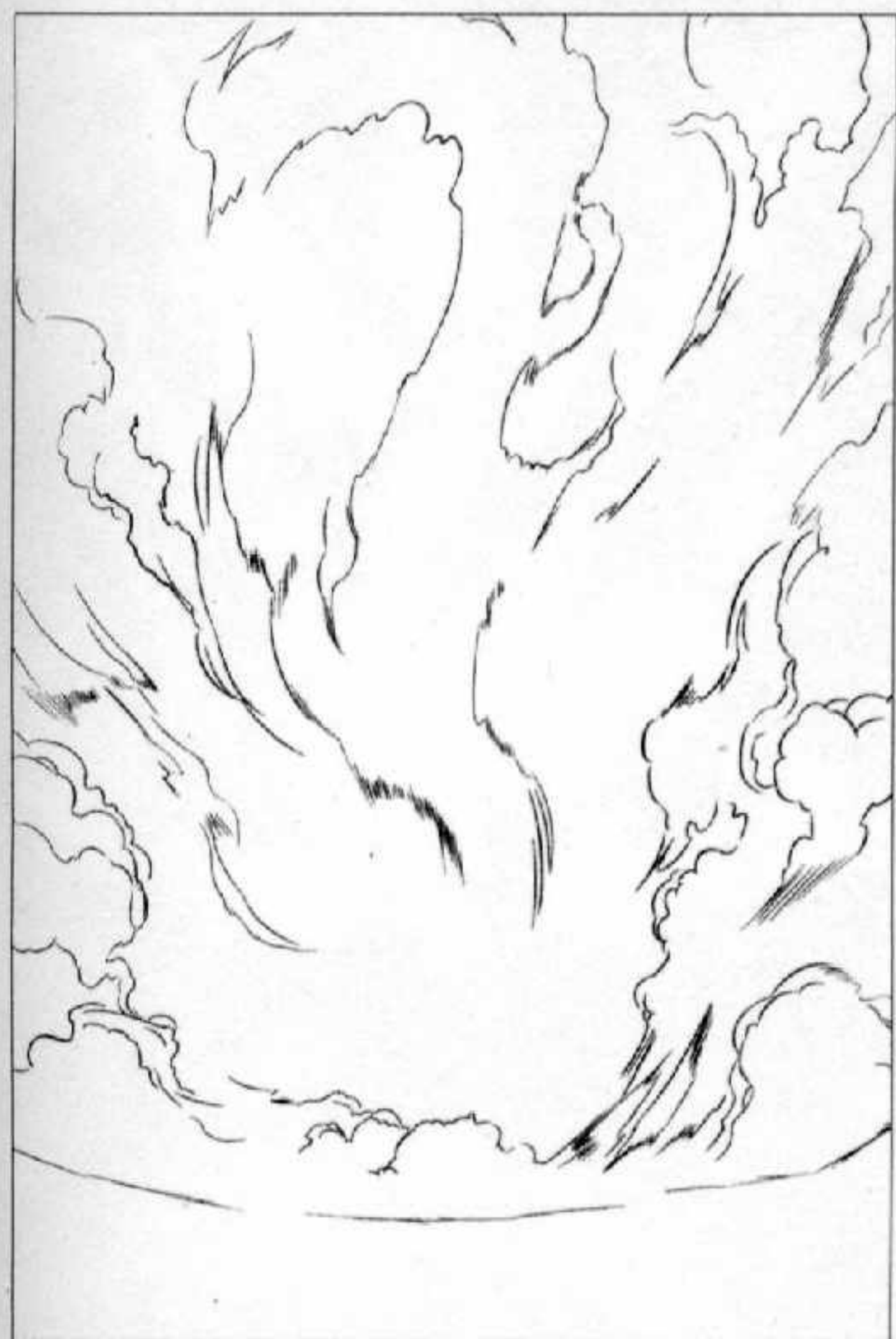
③ 用硬橡皮刮削出沙眼状的光点，

④ 用刀和硬橡皮刮削出余光部分。

⑤ 刮削光柱的余光部分，使其产生朦胧的效果。

⑥ 进一步进行刮削，表现光柱发出的和光芒。

● 烟雾

烟的刮削方式有很多，都需要考虑图像的立体感，并需注意烟一般呈随意弯曲的弧形。具体要表现什么样的烟雾，要根据画面的情况而定。

① 简单地描绘出烟的形状及走势。

② 涂黑烟周围的部分，凸显烟雾的主要形状。

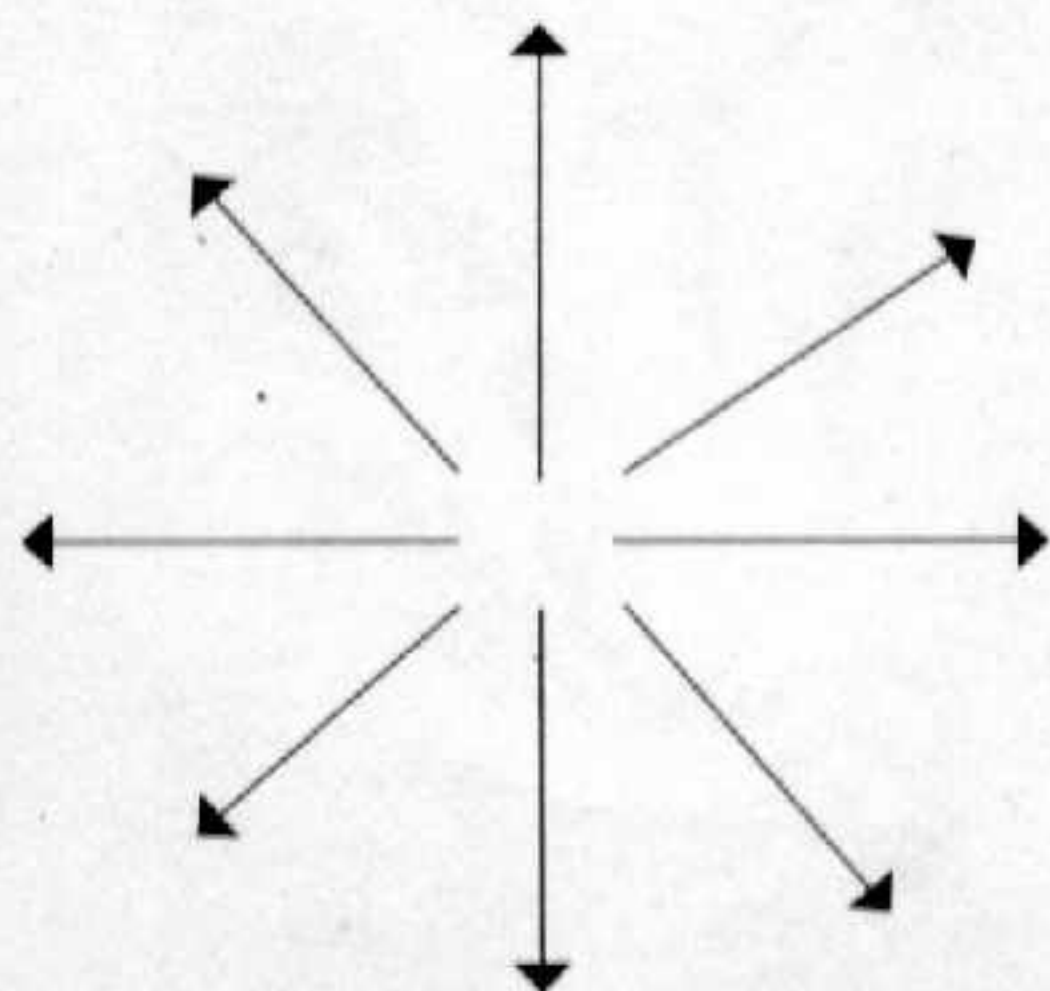
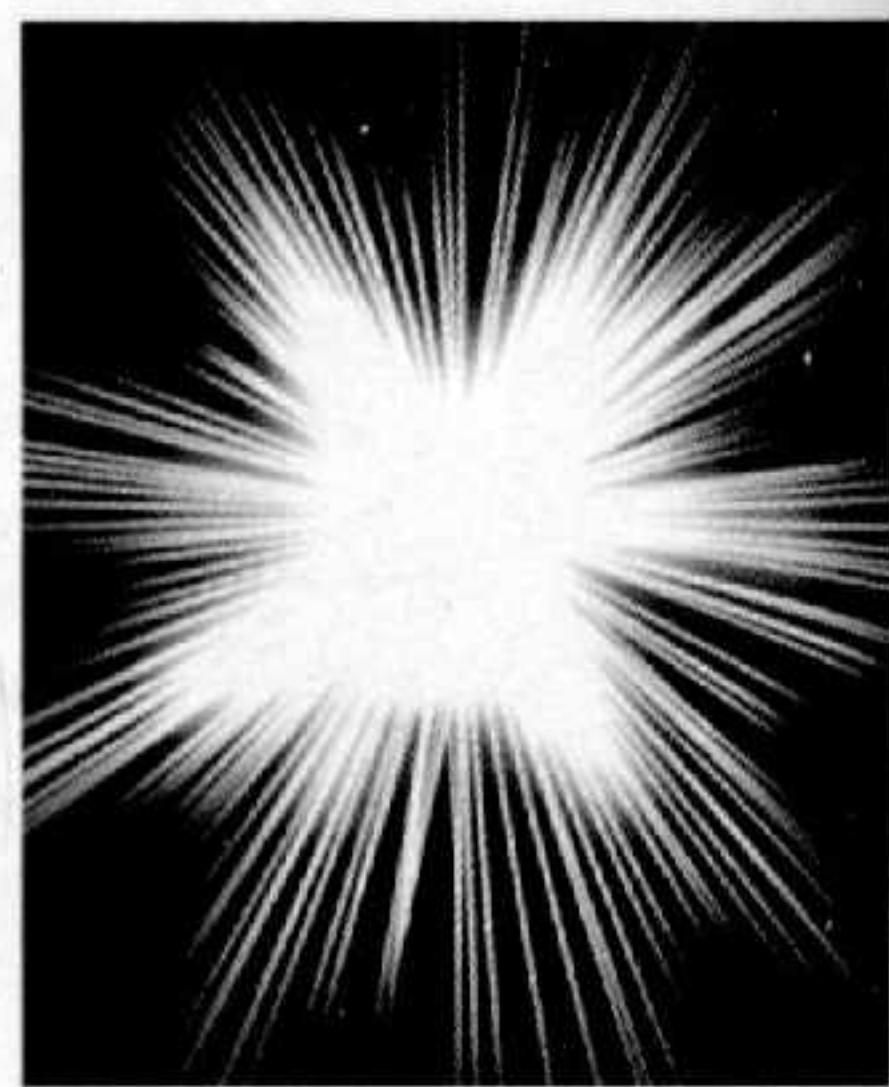
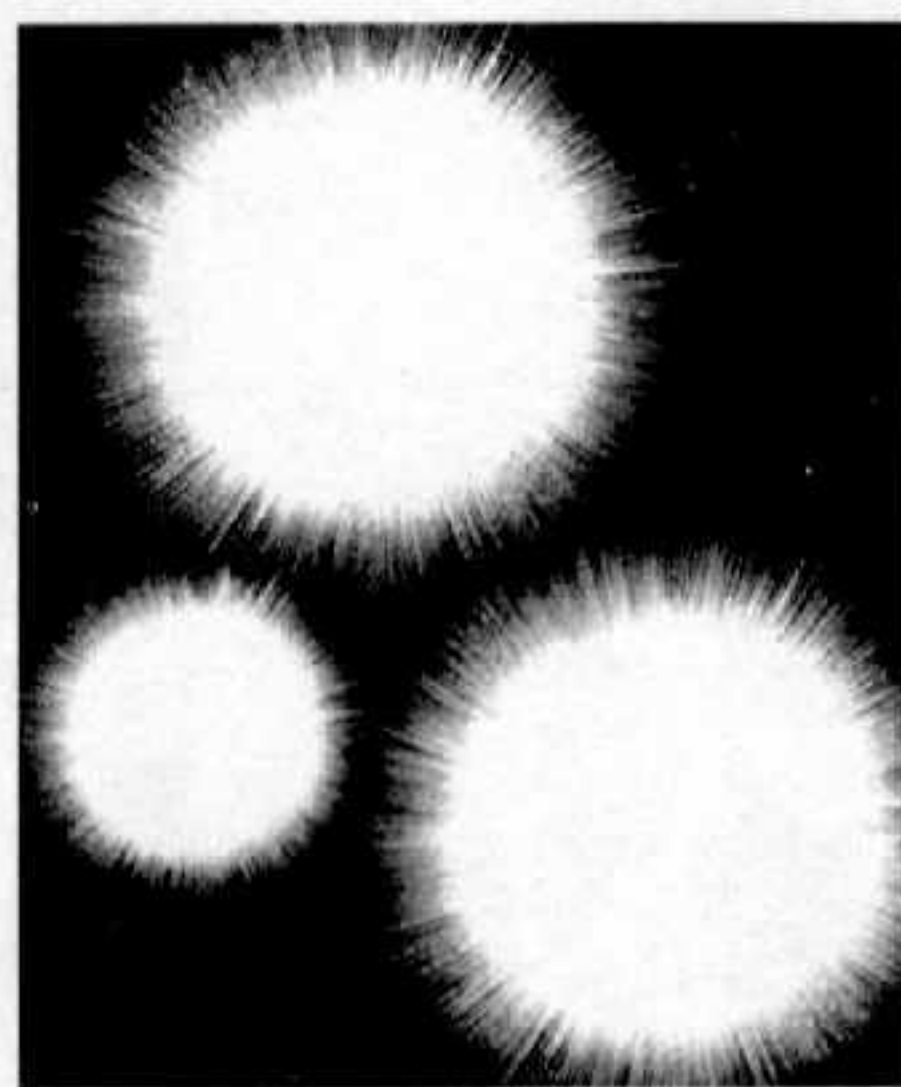
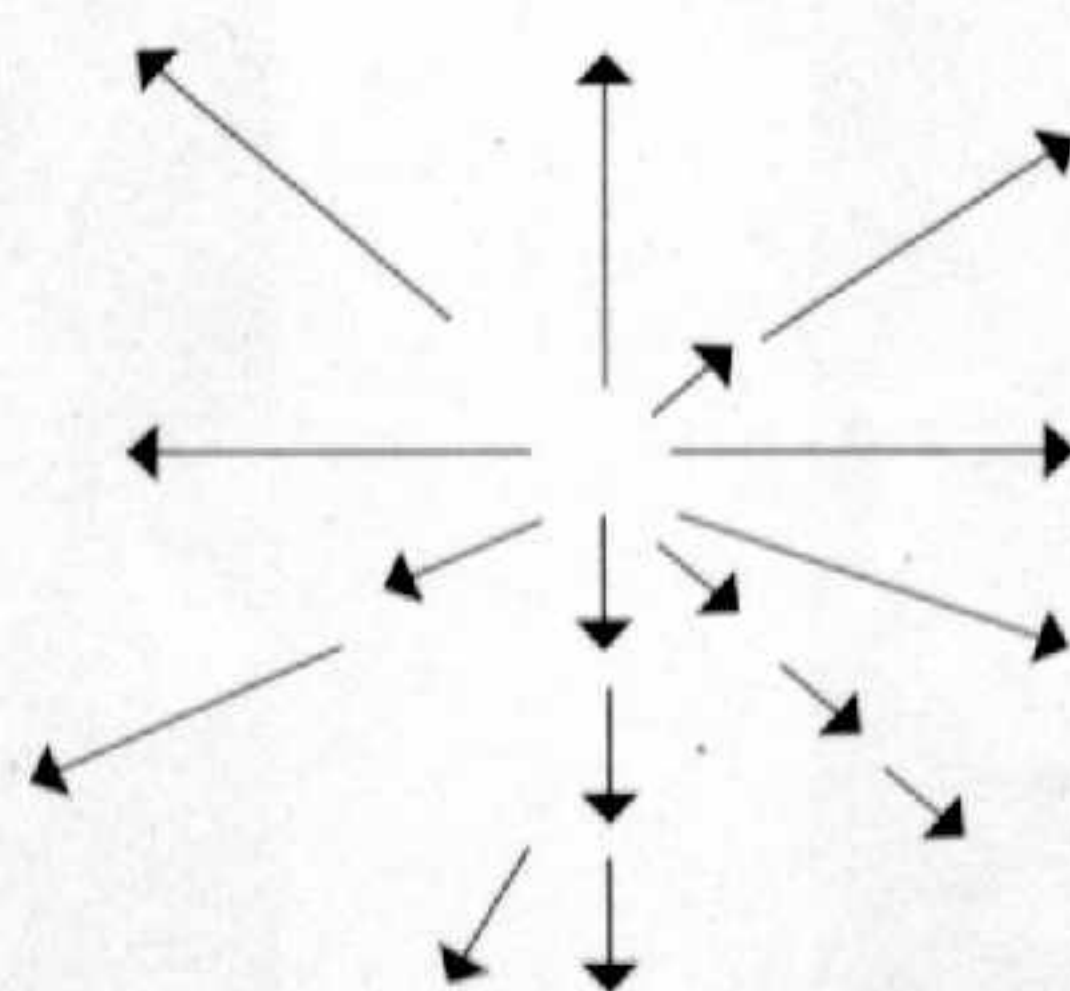
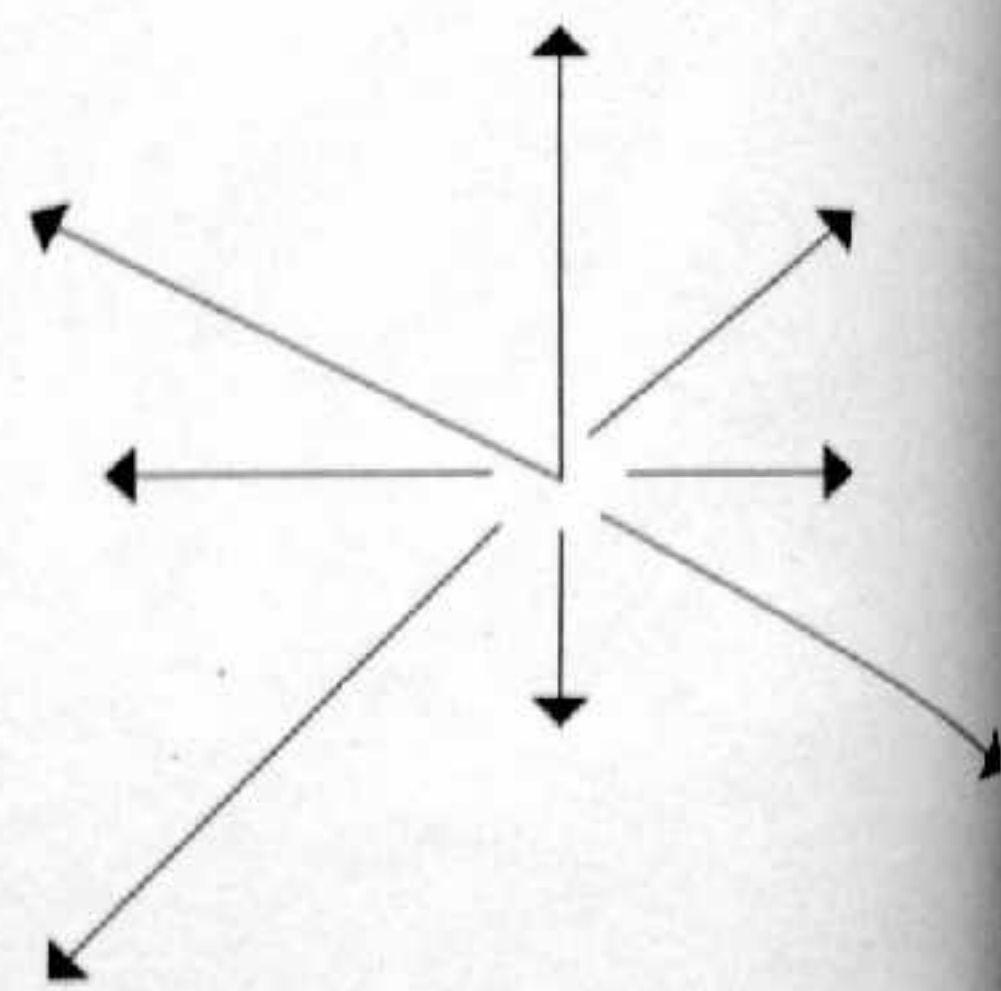
③ 添加色调网点，体现出光的立体感。

④ 在烟雾中添加较深的色调网点，以便更好地表现立体感。

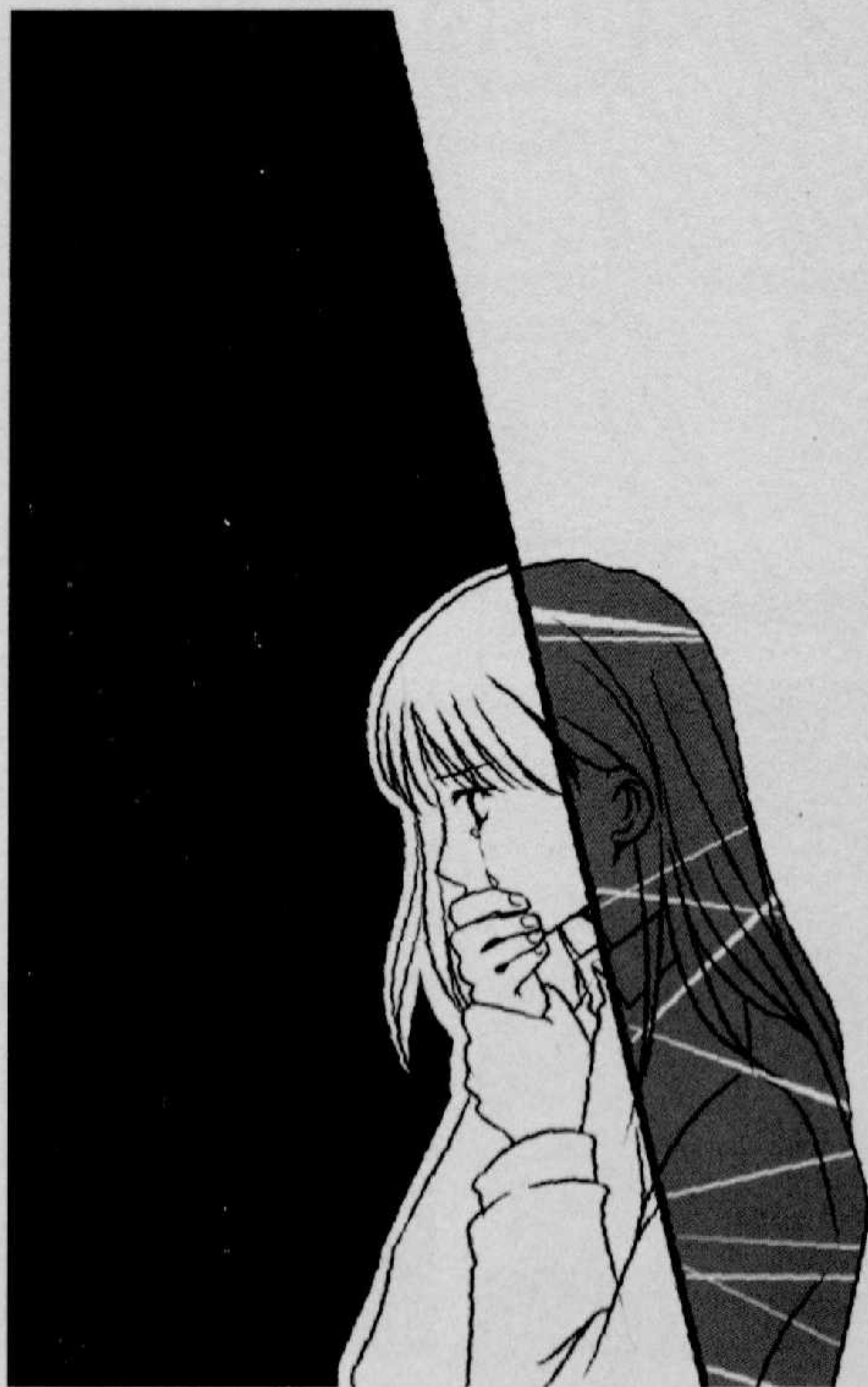
⑤ 添加上放射性光线，让画面更具冲击性。

⑥ 再对画面进行过滤处理，完成烟雾爆破效果的制作。

光线

下面列举了几种不同的光线效果，可适当运用这些来渲染气氛。

光线呈放射状延伸，这是最基本、最简单的方式，沿着箭头方向刮削即可。

光线的放射状线条长短相同，但光线的排列顺序不同。

光线的长度因方向的不同而变化，产生独特的光线效果。

第④章 光影效果的表现

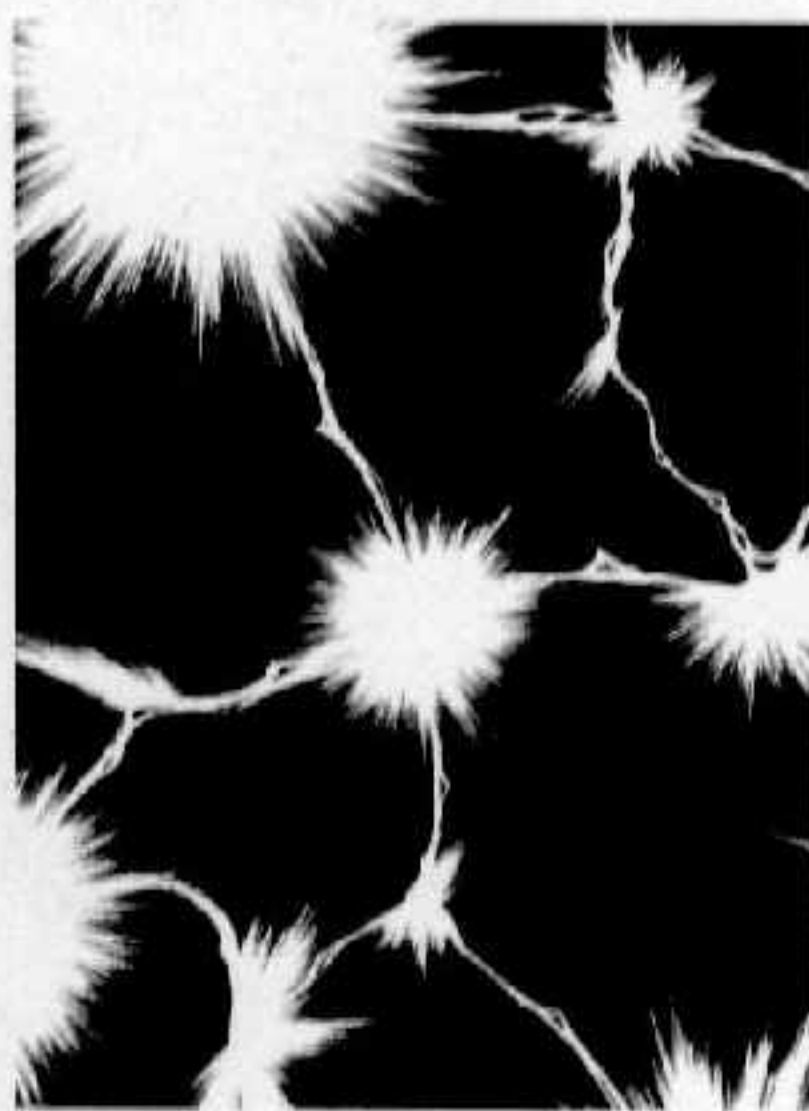
在漫画中，人物的情绪变化常通过人物的面部表情来表现，但有时如适当添加光影效果来表现人物所处的环境，可使漫画人物更具感染力。本章我们就简单地介绍一下渲染各种气氛的背景的光影效果表现技法。

1 表现人物情感

人物的情感表现及情绪的变化除通过面部表情来体现外，还可适当添加一些光影效果和背景来衬托，使画面更精彩，下面我们就来一起看看表现各种情绪的光影效果。

1.1 吃惊

描绘人物吃惊的场景时，不仅要表现出惊讶的表情，还可根据需要使用爆破放射状的线条效果背景来体现人物的心理状态。

单纯的线条绘制，人物的面部表情已经可以体现出吃惊的感觉，但是给人的印象并不是特别的深刻。

在人物头部周围添加闪光效果，让读者的目光注意力放在人物的表情上。用放射状的线条画出光电效果，表现瞬间受到强烈冲击的样子。这样添加了光影背景效果后，图片的气氛就完全体现出来了。

使用较为激烈的爆破光影背景效果，会给人留下深刻印象。可按需要适当裁切背景，突出重点。

本例所用背景

此幅图使用了点光源，以桌上的考卷为中心发出放射状光芒。

光源种类为聚光灯，光源方向是从正下方射过来的光线。主要光源集中在了人物的上半身和面部。

以错落的线条按深浅度分几个层次画出人物身上的阴影，表现立体感。再以人物的脸部为中心，在周围画出发散线条，使读者的目光集中在人物的面部。

光源种类为聚光灯，光源方向是从正前方射过来的光线。

在人物的头部用直尺从后脑勺向前画渐弱的直线，再在右侧的背景上画出一些粗线条，线条要表现得有力度，表现出一种危机感。在人物的脸部，要在额头及脸颊部位画上一些竖线条，表现出脸色苍白发怵的样子。

光源种类为聚光灯，光源方向是从左下方照射过来光线。主要光源集中在了人物的面部，烘托出人物的表情。

用交错的线条画出明暗度的层次，逼真细腻地表现出阴影。背后使用直尺画出斜线条，给人一种强冲击力的感觉。

光源种类为聚光灯，光源方向是从正面照射过来的光线。主要光源集中在了人物的面部。

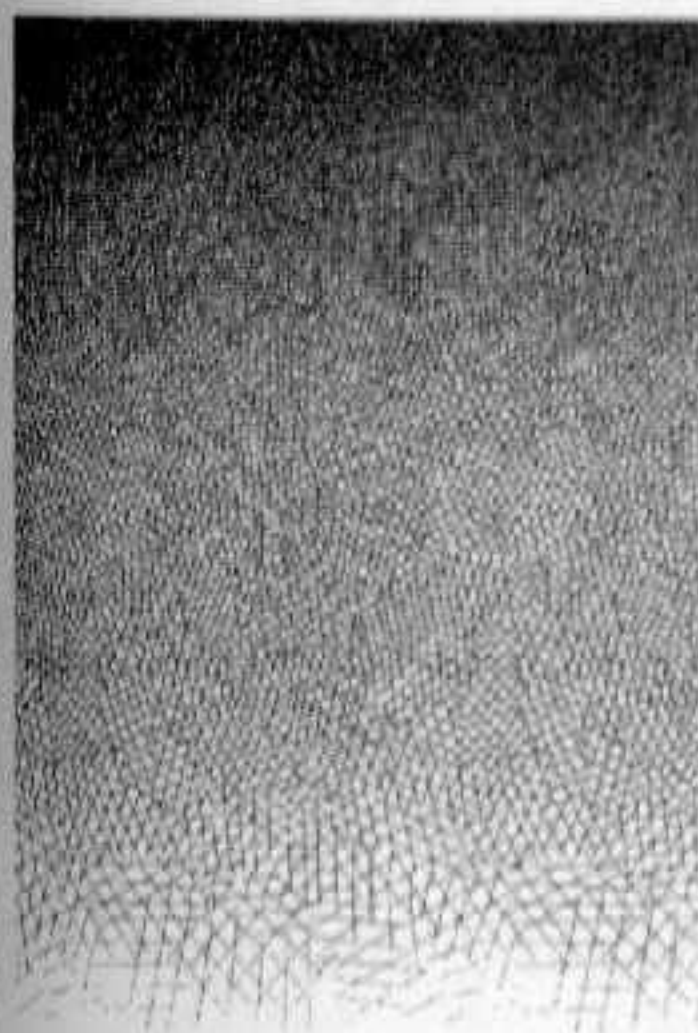
对人物的眼睛和嘴巴都做了适当的夸张，表现出人物吃惊的样子。眼睛下方和嘴巴内部都涂黑，强调出人物眼圈发黑的搞笑气氛。人物身体周围添加随形线条，表现出人物突然受到惊吓的感觉。

1.2 愤怒

使用放射状的线条可以表现出人物的某种情绪突然爆发的感觉，而使用网状的网格背景可以很好地突显出人物内心复杂的心理状态。想要表现突然发怒的人物场景时可综合使用这两点。

① 单线条的画面看起来冲击性不大，虽然人物的表情和动作都已经做到位，但是人物的内心活动没有体现出来。

② 为人物添加上重叠网格，并擦出人物的轮廓，让人物处于一个气氛沉重的环境中。

③ 最后为整个画面添加上放射线，让整个画面更具动感。

画面中使用到的放射线和网格都很好地表现出了人物的光影效果。

光源种类为聚光灯，光源方向是从正前方照射过来的光。主要光源集中在人物正面的身体及面部。

光源种类为聚光灯，光源方向是正下方照射过来的光。阴影区域主要集中在人物的面部上方。

背景部分使用向下的渐弱黑色线条来渲染气氛，人物的面部上侧用交叉的线条表现出光源的方向，用这样的光线和线条可以很好地表现出人物的愤怒情绪。

光源种类为聚光灯，光源方向是正右方照射过来的光。人物使用了夸张的美术变形风格，所以身体上的阴影部分用简单的线条表示即可。

美术变形风格的人物表情可适当夸大，使用夸张变形的风格可以很好地体现出人物的心情状态。再为人物添加上一些光影线条及漫画符号，画面就会更具趣味性。

光源种类为聚光灯，光源方向是从人物背后照射过来。人物的后脑勺受光，阴影区域主要集中在了人物的正面。

用较为有力度的笔触交叉排出人物身上的光影线条，排线时要注意让阴影线条显得坚硬，使之与人物背部的受光区域形成鲜明的对比。

光源种类为聚光灯，光源方向是从正面照射过来。光影的表现较弱。

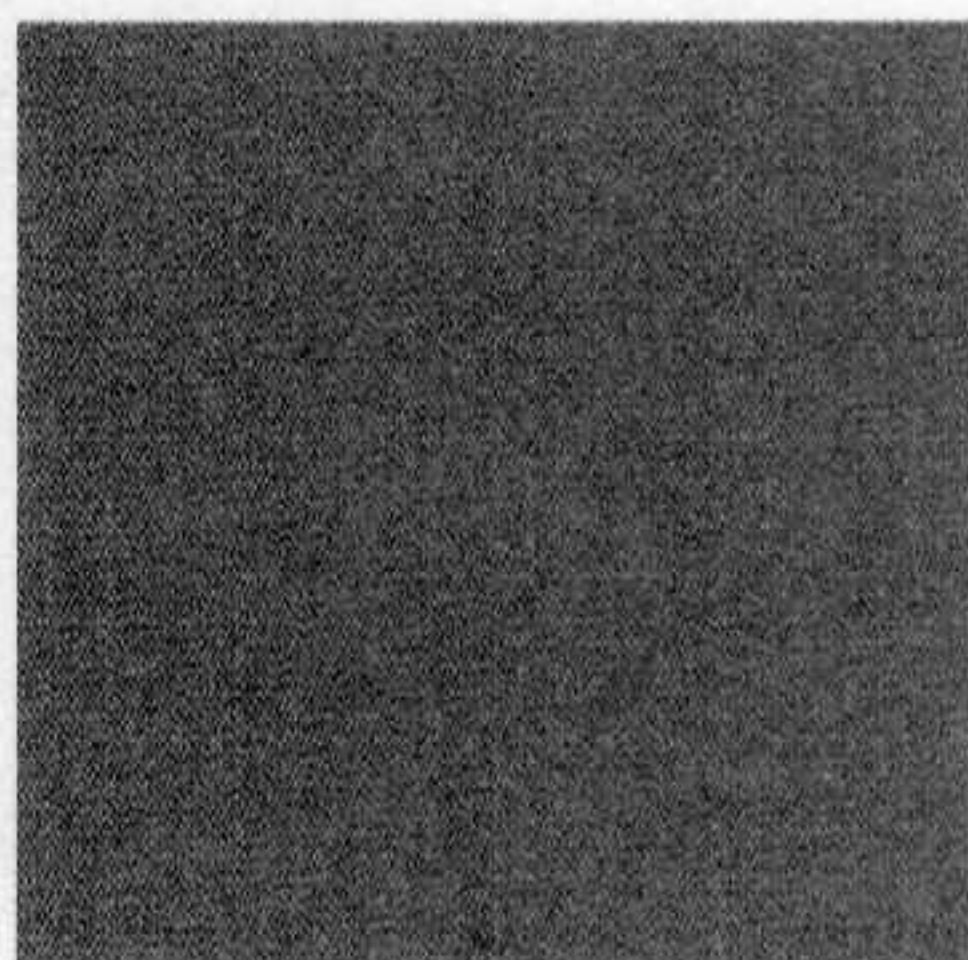
人物使用了美术变形风格，人物表情动作非常夸张，在人物的头顶、嘴唇内部及脸颊处画上竖线条，充分地展示出了人物的内心活动。人物的光影效果主要集中在人物的面部，不必过多地添加背景光影效果，太过浓重的背景光影效果会让人物的面部表情弱化。

1.3 恐惧

最好的恐惧表现方法是将人物置于黑暗的环境下，采用从下向上照射的光源，将主要的受光面集中在人物的身体及脸部；这样可以很好地体现紧张气氛。

① 观察线条人物，可发现表情及动作都没有很好地体现出人物的心理状态。

② 为人物身体添加光影效果，用涂黑的块面表现阴影。

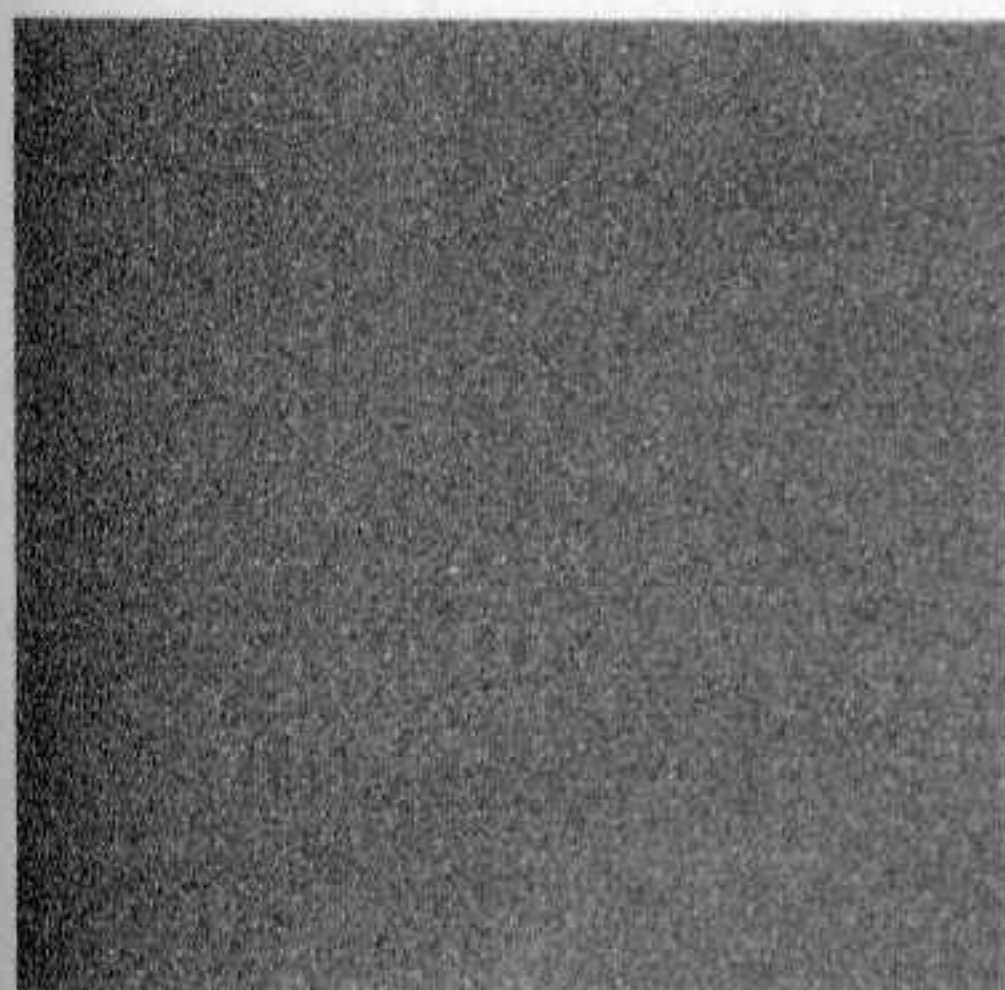
③ 添加光影背景效果，背景使用粗糙效果网格，并擦出身体周边的光效。

画面中使用的用于表现人物所处环境的网格是由弯曲的线条组成的。

光源的种类为点光源，光源方向为以人物手提的灯为中心，光线呈放射状向四周发散。

④ 最后再为人物所处的环境四周添加较为浓重的光影效果，以表现黑暗中的紧张气氛。

① 从单线条图像来看只表现出人物所处的前后关系，没有很好地表现出惊悚的气氛。

② 用排线的方式为人物的身体添加交叉的线条来体现光影效果，更好地表现出了人物的前后关系。

③ 添加网格背景来表现人物所处的诡异环境，令人感到恐怖。

本图例中使用到的用于表现环境的密集麻网网格。

光源种类为聚光灯。光源方向分为两种：背后的人物采用从背面射出来的光，正面的人物采用从正面射过来的光。用两种不同的光线表现出人物的距离和位置关系。

④ 最后擦除人物身体上的网格，及部分背景网格，这样整幅图的画面效果就表现出来了。背后的人物处于黑暗之中，表情极其诡异，而前面的人物身体有一半处于光亮中，似对背后的事物感到恐惧。

光源种类为聚光灯，光源方向为从背面照射过来的光线。主要的阴影集中在后面的人物身上。

密集的线条主要集中在后面人物的身上，使人物显得更加神秘和阴森再为前面人物的脸部及周围添加线条，表现其受惊吓害怕的心理。

画面中使用到的光影效果。使用放射状的点光，会给人以很突然的感觉。

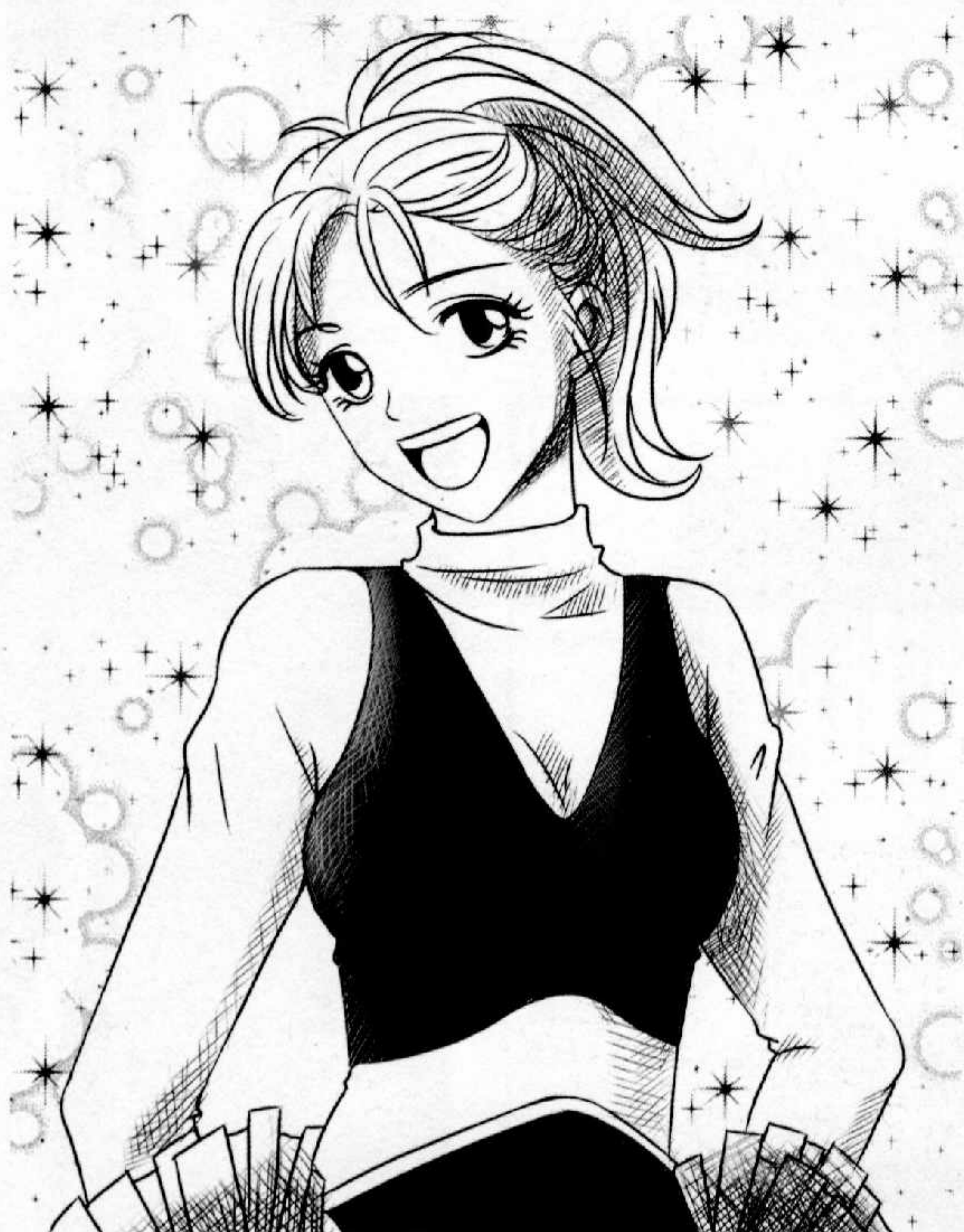
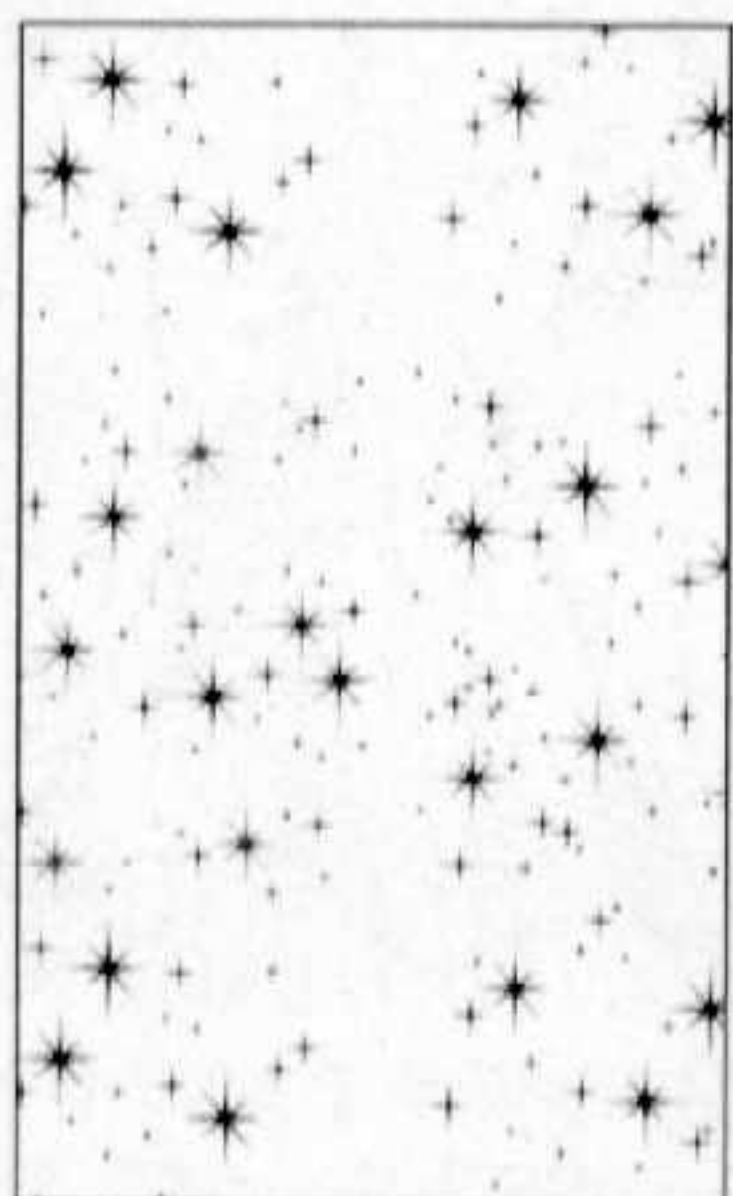
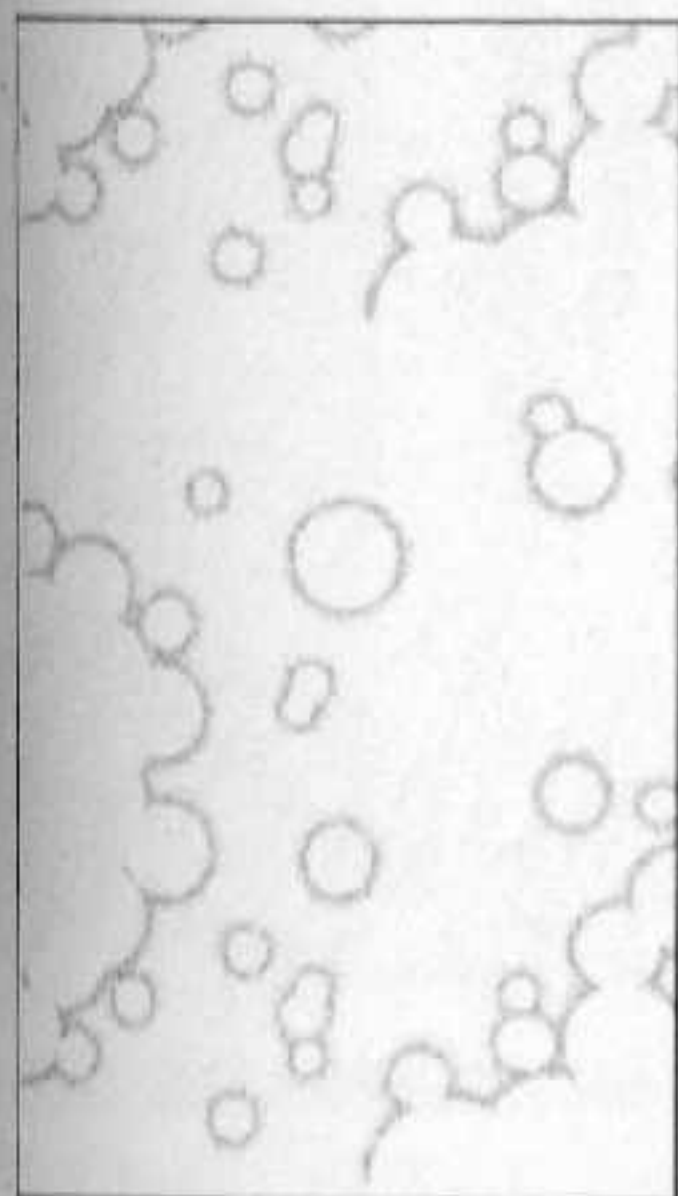
光源种类为点光源，光源方向是上下对称，使用此种光源可很好地表现遇到突发事件时，人物受到惊吓的场景。

把画面涂黑，在对角线区域上画出闪光灯效果，表示事发突然。为了表现出人物的恐惧感，为人物的身体添加阴影，但是注意阴影不要过多——因为背景为黑色，所以要拉开画面的前后关系。

1.4 高兴

表现人物愉快的心情时，画面的背景要表现出轻快的氛围，星星、花朵、圆圈等图案背景可以很好地烘托出人物的愉快心情。注意在表现高兴气氛时最好不要使用大面积的黑色背景。

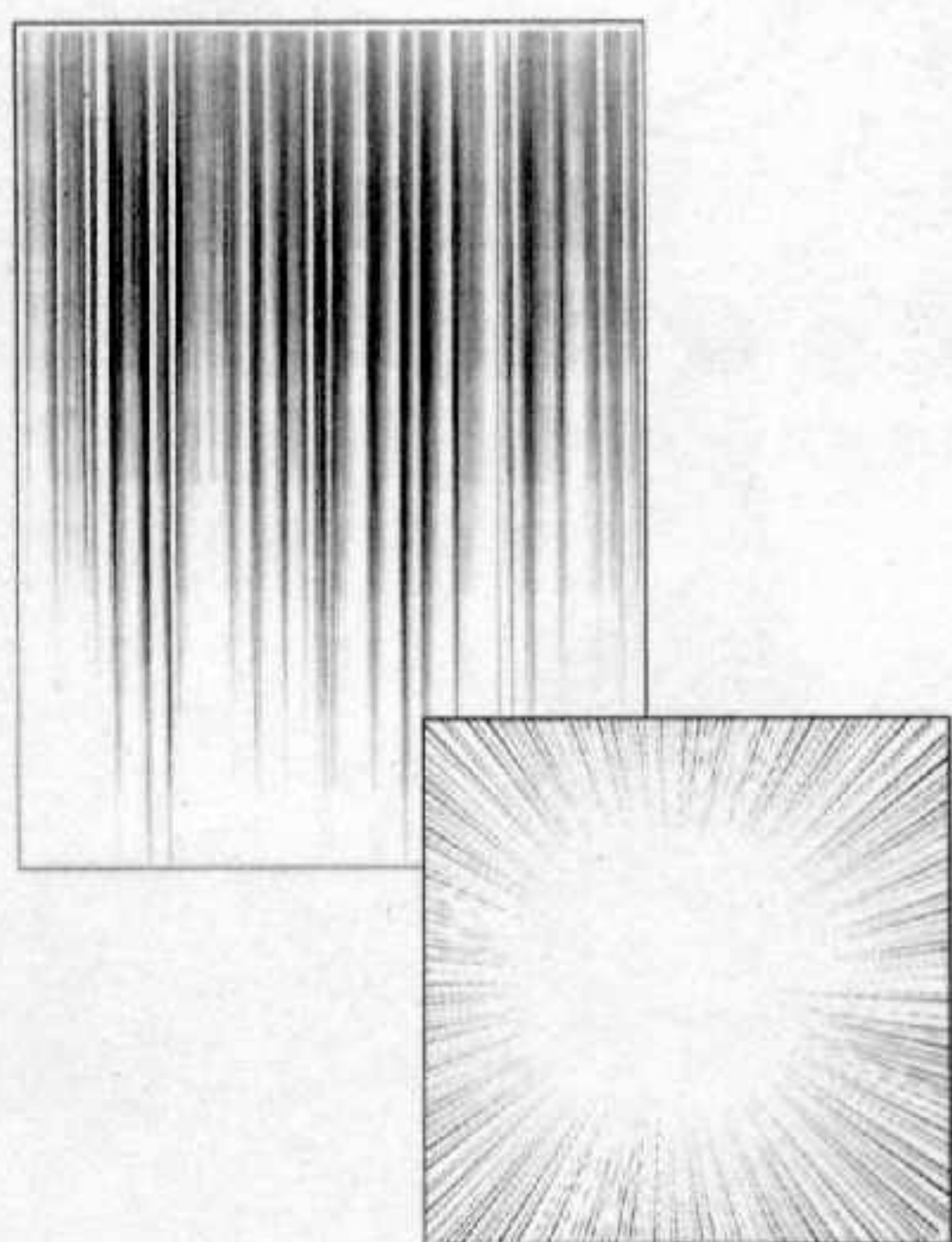
① 从线条人物可以看出人物的表情非常的愉快。

② 为人物的身体添加光影效果，使人物形象更加立体突出。

③ 最后为人物添加背景，背景使用较为明快的图案，可以更好地表现出人物内心的喜悦。

光源种类为聚光灯，光源的方向是从右斜上方照射过来的光线。人物的面部为主要的受光面。身体上的阴影较少。

画面中用到的用于烘托人物心情的圆圈、星星图案背景。

① 从单线条人物的动作和表情可以看出人物喜悦的心情。

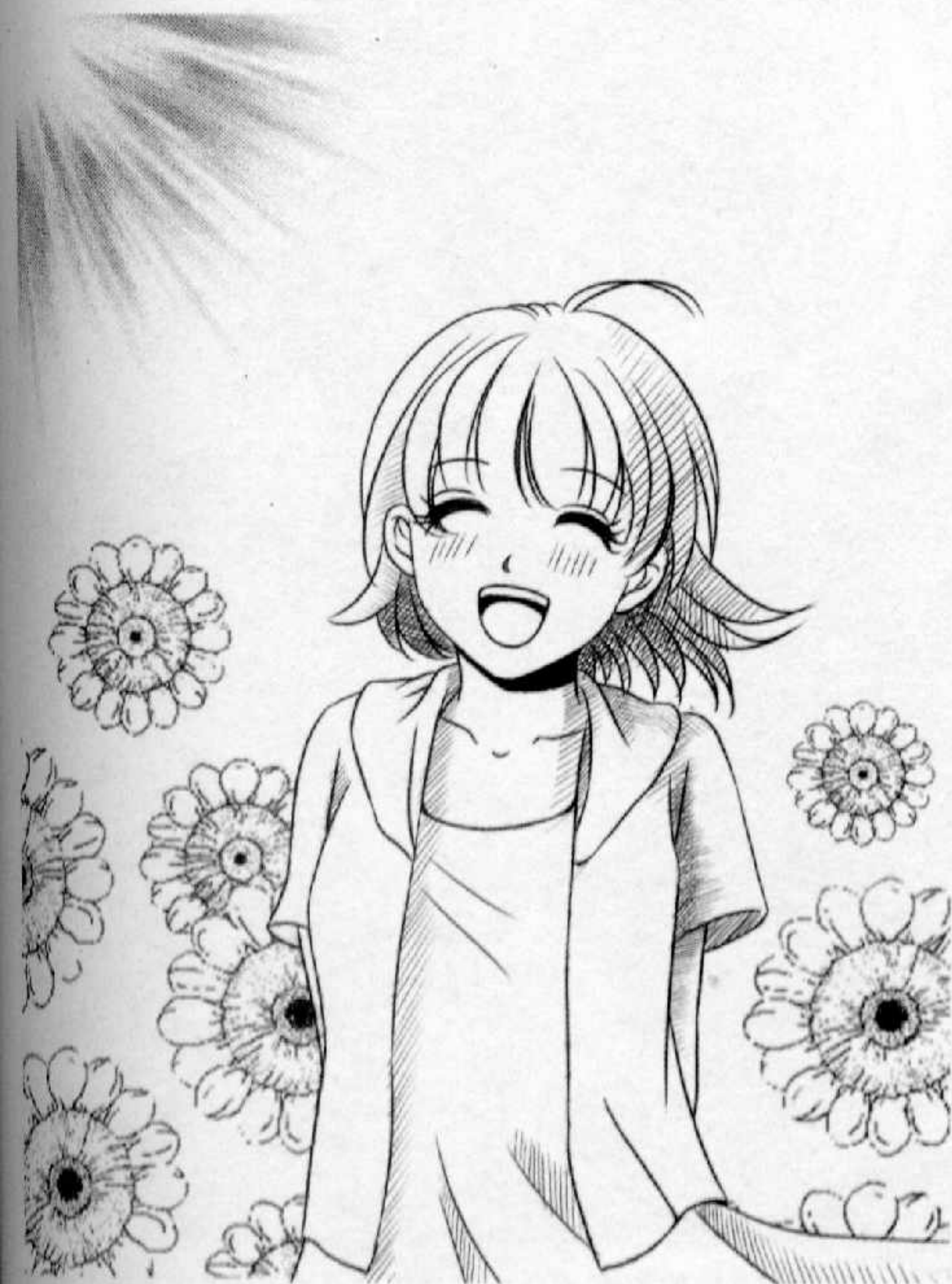
② 添加光影背景，采用向下渐弱的竖线条，看起来很有活力的感觉。

③ 为了让画面不单调，在背景中添加一些较亮的圆形图案，让画面更丰富。

画面中使用到的放射线以及向下的速度线。

光源种类为点光源。为了烘托人物的心情，背景使用了散布在各处不同大小及方向的点光源。

④ 最后为画面添加冲击性较强的放射线，让整个人物有一种突然爆发的感觉，展示出很具冲击力的高兴姿态。

光源的种类为聚光灯，光从正面照射过来，人物的上半身整个处于强烈的光照之下。

表现高兴心情时一般不使用大面积的黑色背景效果，但是在表现人物的特写效果时，有时使用这种表现方式，效果也是很不错的。

光源的种类为阳光，光源的方向是左斜上方，人物处于明亮的光照效果之下。

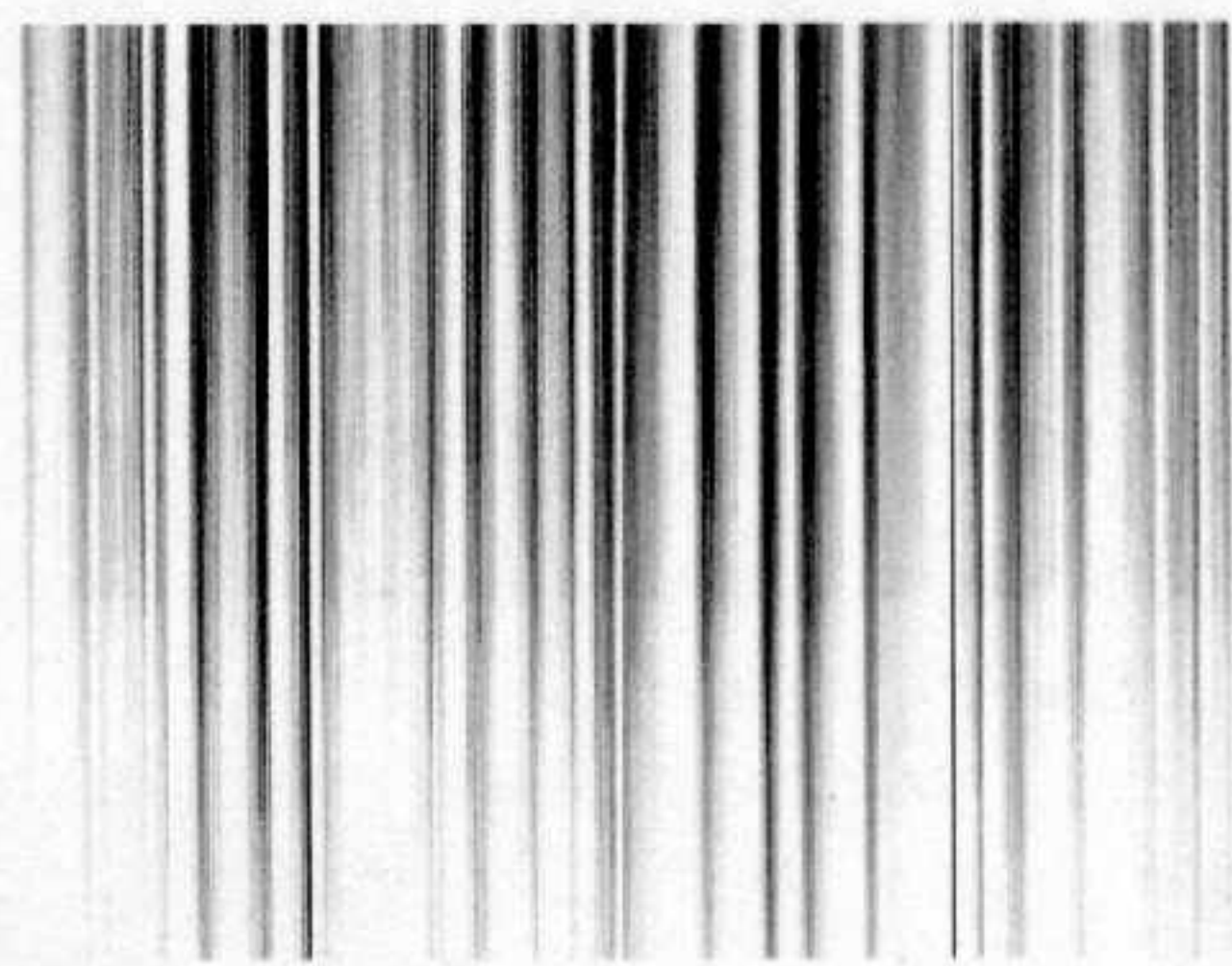
当人物处于强烈的日光照射下时，人物身上不会有太多的阴影。在表现人物高兴情绪时，很适合使用这种较为明亮的环境来表现。再在背景中添加一些表现愉悦心情盛放的花朵，可让画面氛围更加明快。

1.5 悲伤

大面积的灰色背景及较为繁琐的交叉线条都是在表现人物悲伤情绪时常用的效果表现方法。

① 从单线条图像可以观察到人物的表情非常忧郁。

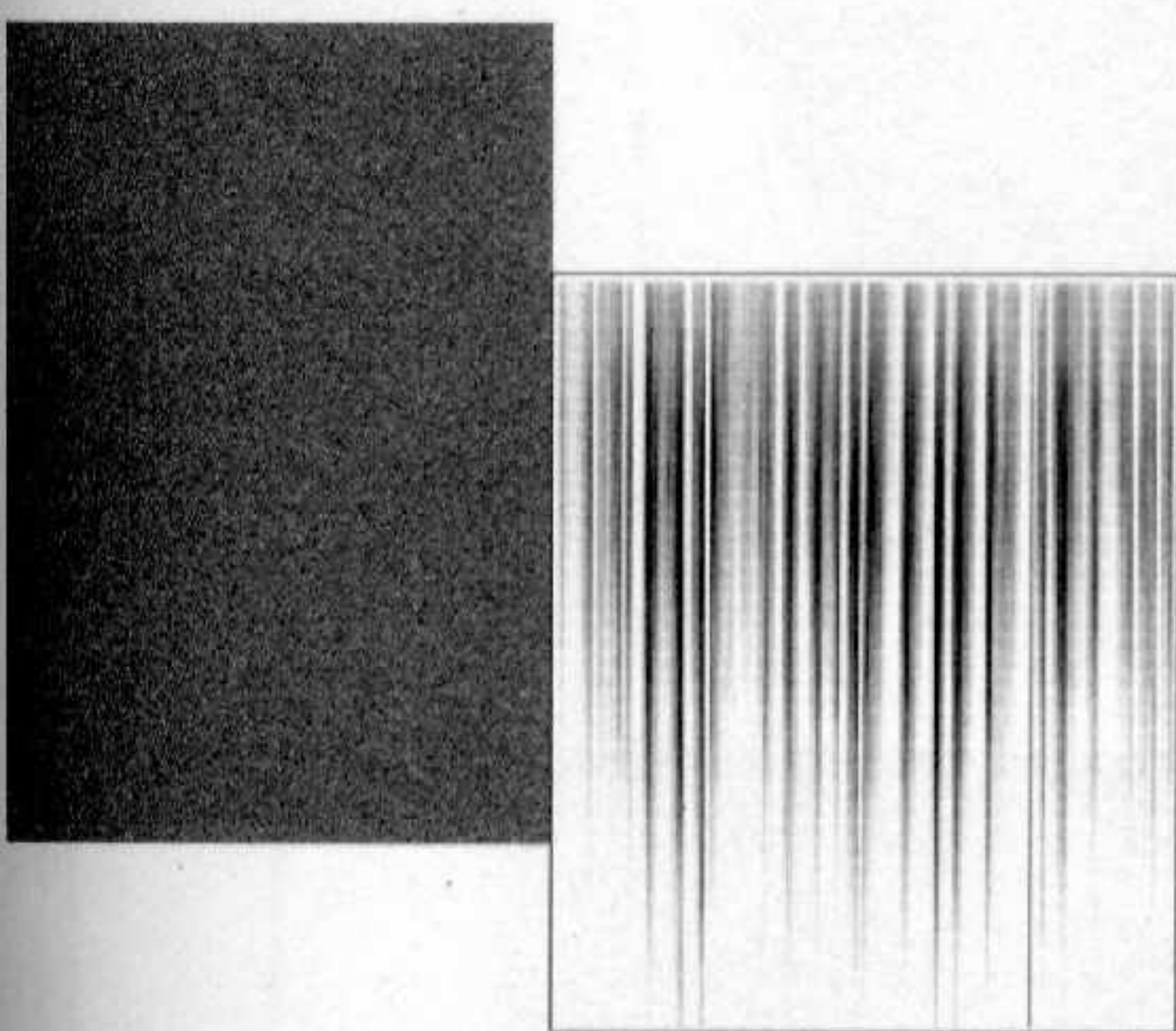
② 为人物的身体添加表示光影的效果线条，让人物显得更灰暗。

③ 添加光影背景效果，用向下的黑白效果线表现出心情已落到低谷。

画面中使用到的表现效果的线条。

光源种类为聚光灯，光源方向是正前面偏左照射过来的光线。画面中光线的表现较弱。

④ 最后为人物添加灰色的背景，在人物的身体上擦出一些亮光表示人物的受光面。画面中人物的身上使用了色彩较为浓重且繁多的交叉线条，是为了表现人物失落沮丧的心情状态。

光源种类为聚光灯，光源的方向是正上方照射下来的光线。人物身上的阴影集中在人物的脖子及头发上。

人物的背景上方使用黑色，下方使用了渐弱的竖线，并留了一部分白，加强了明暗的对比，这种渐变效果很适合表现悲伤哭泣的心情，更加显示出人物的心情低落。

画面中使用的表现心情的密集网格及向下的速度线。

光源种类为聚光灯，光源方向为从人物背后照射过来的光线。画面中人物的正面完全处于阴影中，背部受光。

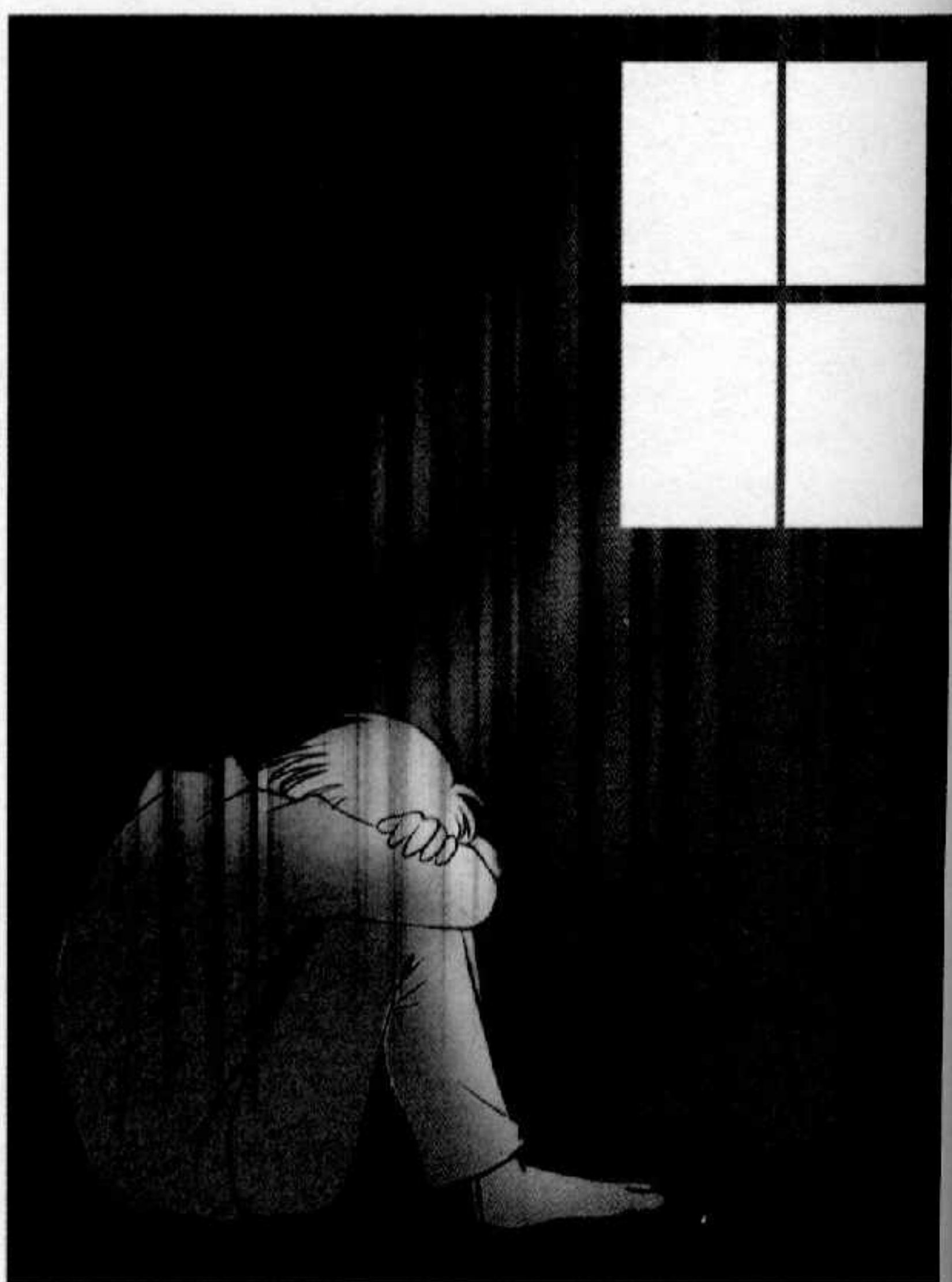
画面中使用交错的密集线条来绘制人物身上和面部的阴影，表现出人物内心深深的绝望及伤痛。而人物眼睛及脸颊处留白是为了强调人物的面部泪滴。

① 首先绘制出线条人物，尽量表现人物的悲伤感情。

② 接着绘制背景的效果，运用黑白体现强烈的对比。

③ 在倾斜的画框中安置角色，再对人物的后侧身体添加灰色，并绘制交错的强烈白色线条。左右两侧的强烈明暗对比使画面产生了不稳定的感觉，表现出了少女内心受到强烈的震撼，感到不安的心理。

① 首先绘制线条人物，尽量通过人物的身体动作表现人物的心情。

② 接着绘制背景效果。包括地板、墙面及窗户的表现。

③ 添加向下的垂直速度线。窗户象征着心灵的窗口，人物处在一个灰暗的环境之中，我们看不到人物的面部表情，环境和向下的垂直速度线可以表现出人物的心理状态，再加上人物的动作，我们可以感觉到画面表现了无法面对现实和无法从悲伤的内心世界中逃走的低落情绪。

2 表现梦幻效果

在表现一些真实世界中无法用眼睛看到的心理感受、虚幻环境等场景，以及绘制充满唯美感觉的场景时，经常会通过对画面背景的大面积修饰，来表现这些无法捉摸的梦境虚幻效果。下面我们就来看看常见的梦幻效果表现方法。

2.1 温暖

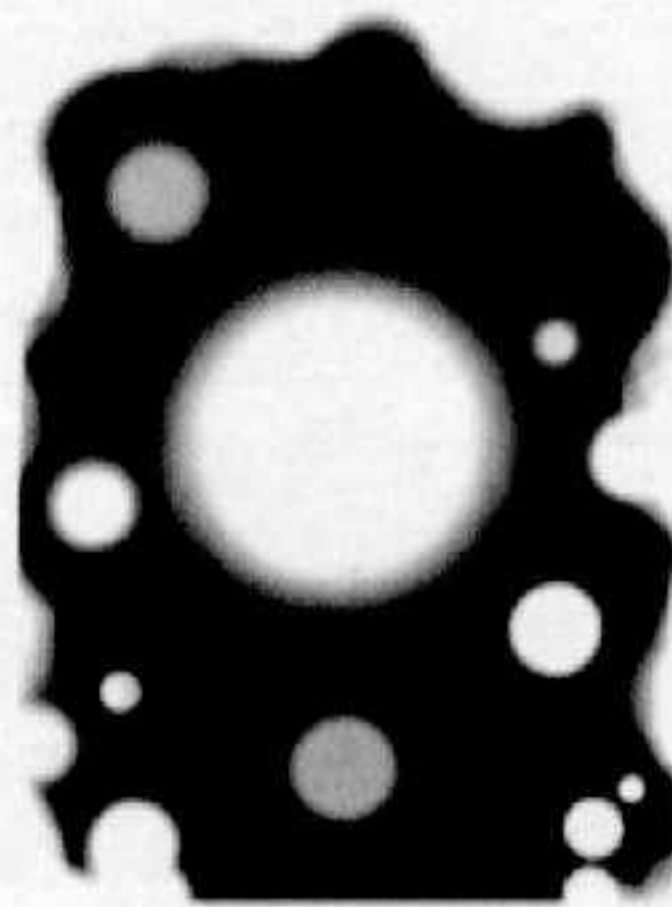
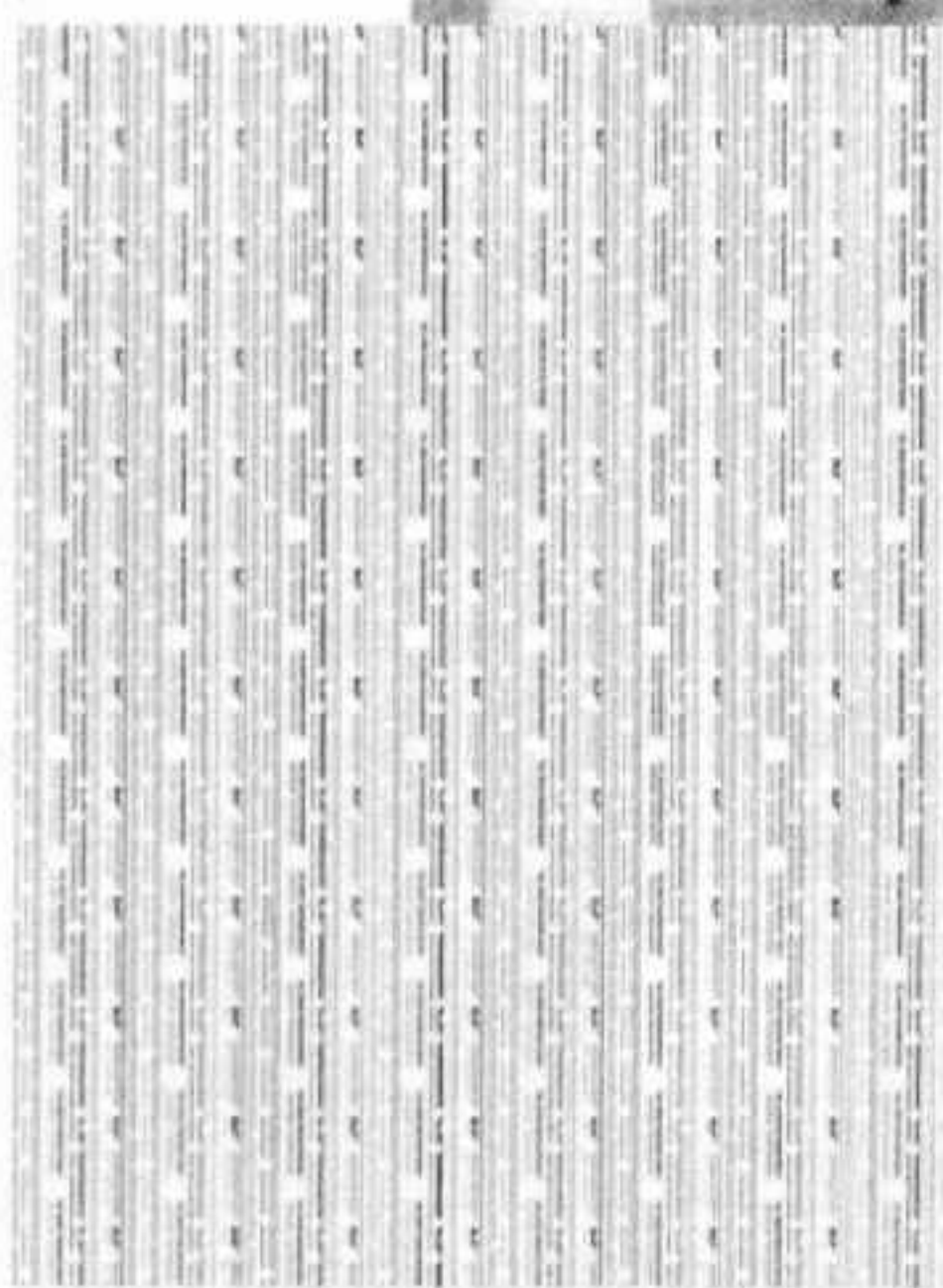
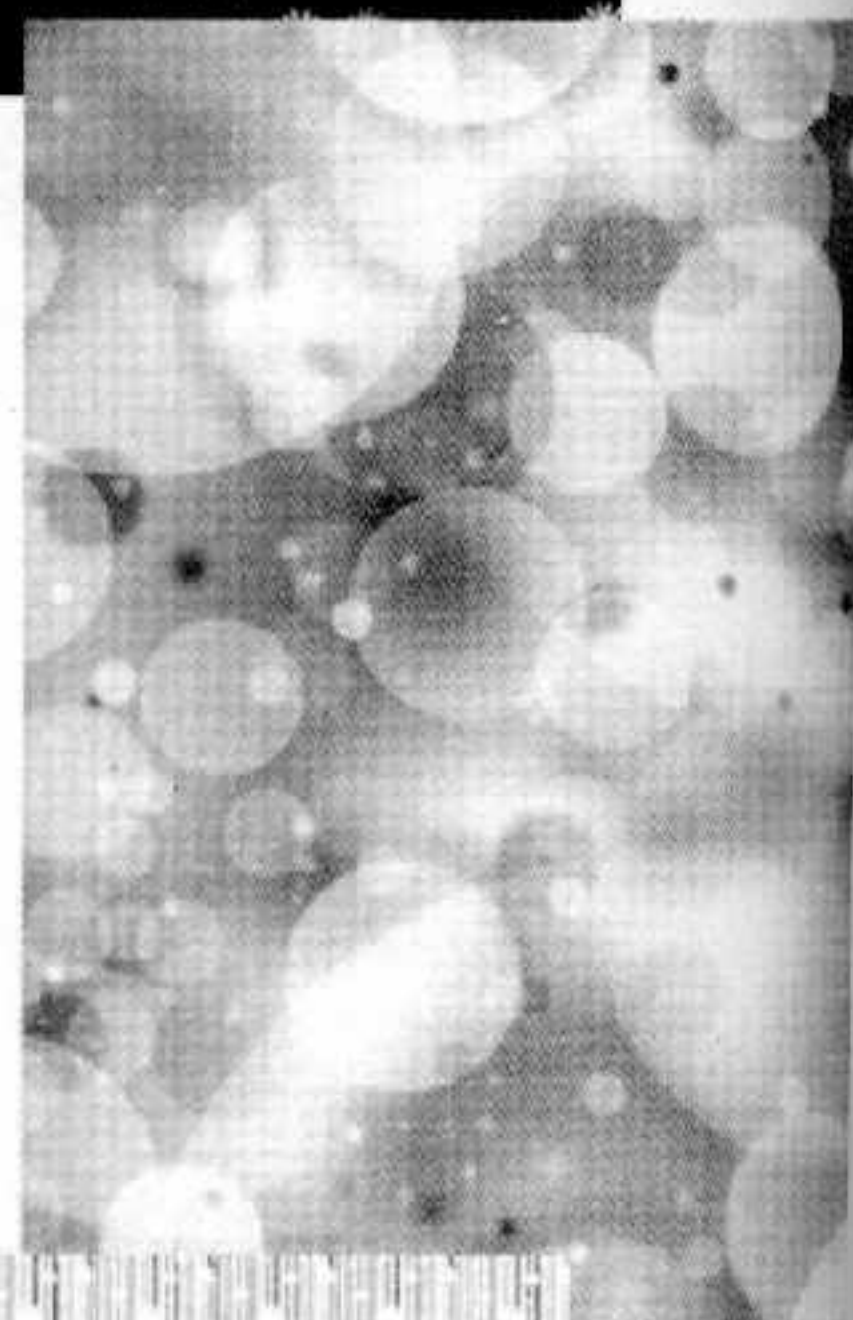
人物看上去很惬意，面部表情很自然，重点就是靠背景的光影效果渲染。表现温暖的感觉时常会用到较为柔和的光圈和代表梦境的黑色。

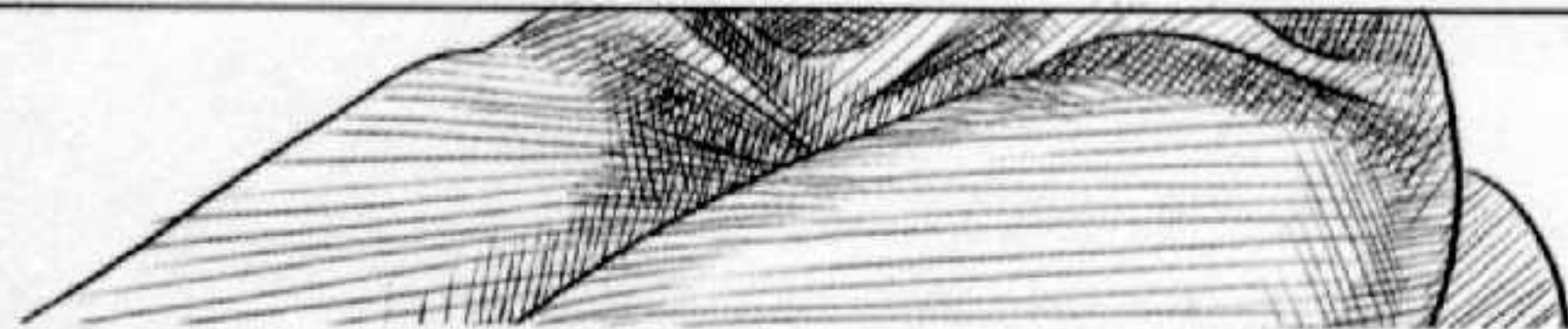
① 线稿给大家展现了人物的安静表情。

② 为人物添加了光影效果，可以看到光源是从什么地方照射出来。

③ 在黑暗中添加上闪烁光晕的背景后，人物呈现出了一种宁静自然和安心的感觉。

光源种类为点光源，光源方向为以人物手中的球为中心，呈放射状向四周发散的光线。

画面中的背景为黑色，在黑色的背景上画上大小不同的圆形亮光点，制作出朦胧的光圈效果。

使用黑色背景并在上面绘制出密集的白色花朵，展现出了少女独有的情怀。在人物的身上绘制出淡淡的光影效果，让人物看上去更自然。此幅作品主要通过使用背景的特殊效果来表现温暖的感觉。

这些背景效果图片都可以用来表现安静舒适的温暖效果，在绘制时可根据人物进行选择。

光源种类为聚光灯，光源方向为从左上方斜射的光线。身上的阴影较多，人物的右为背光面。

不用制作背景效果，这幅图我们只用线条来表现，用直线画出阴影，表现人物的立体感和入眠后的宁静舒适，给人温暖安详的感觉。

2.2 恋爱

要怎样表现出恋爱的气氛及感觉呢？不是单纯地在画面中放置两个人物就可以，可通过添加一些背景环境效果来体现恋爱时的美好感觉，这时使用甜美的花朵来表现是最适合不过的了。

① 观察线稿可以看出人物所处的环境。

② 为人物添加光影效果，让人物的形象丰满起来。

③ 在画面中添加散落的花朵效果，使画面看上去更唯美，充满诗意。

光源种类为阳光，光源方向是从图中后侧人物的左上方照射到人物身体上的。

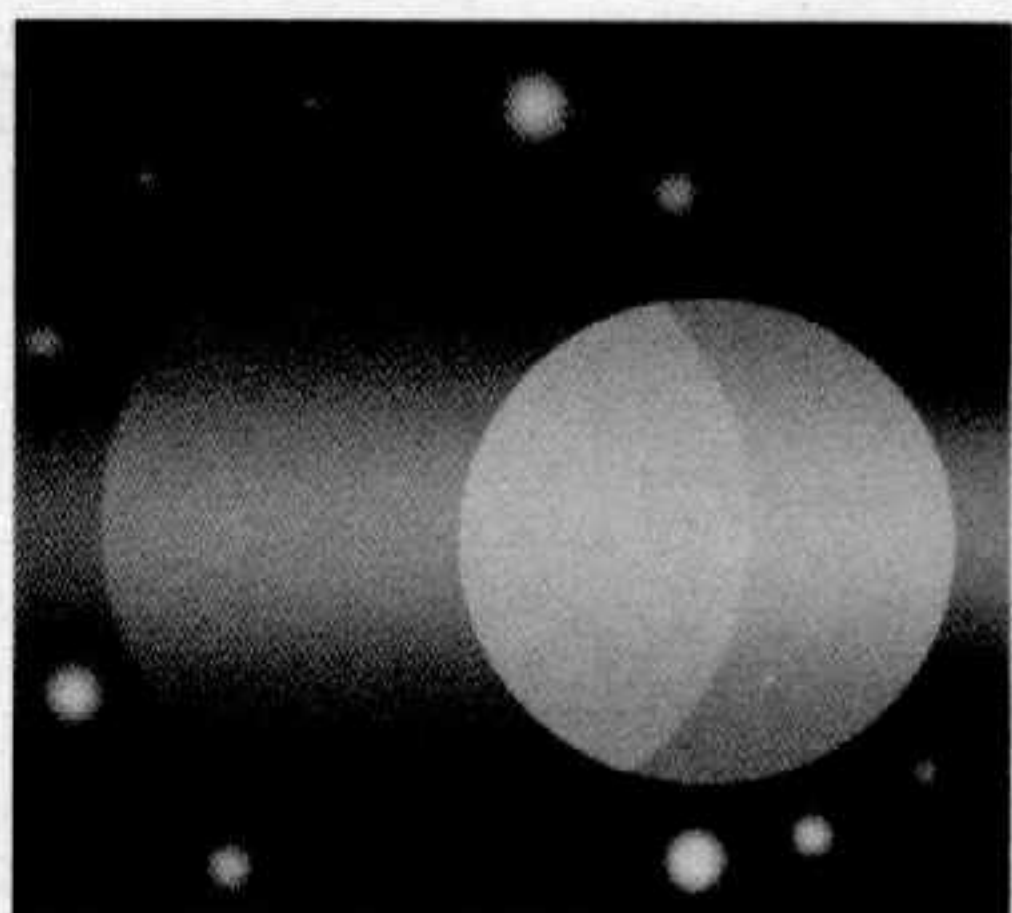
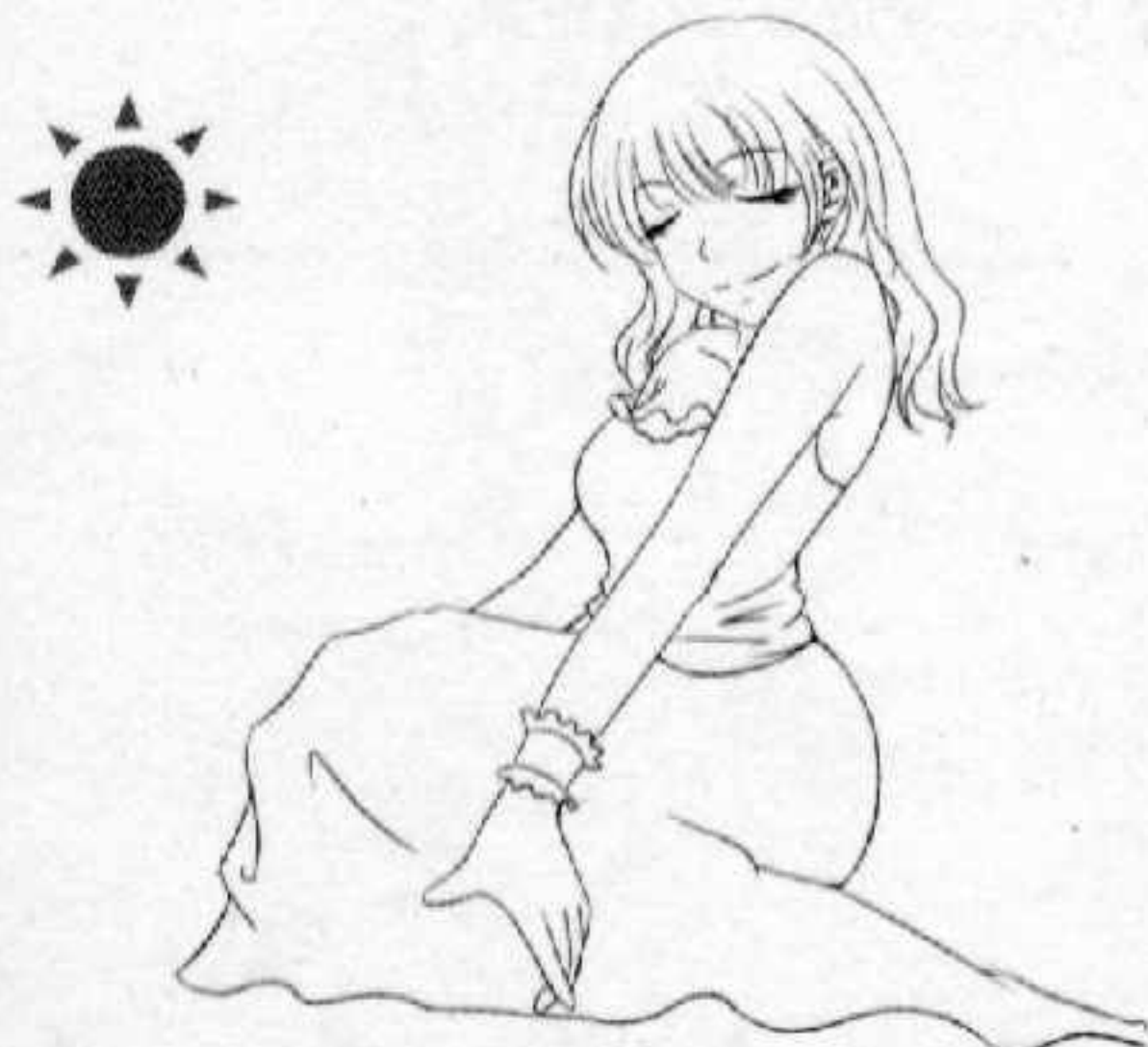
背景为花瓣和圆圈的这类效果图也可以渲染气氛，体现出画面的美感。

2.3 梦境

梦境的效果表现主要是靠背景效果来衬托的。使用带有闪光点和朦胧光圈的背景可很好地表现画面的梦幻效果。

① 通过人物线稿，看不出人物要表达的感情。

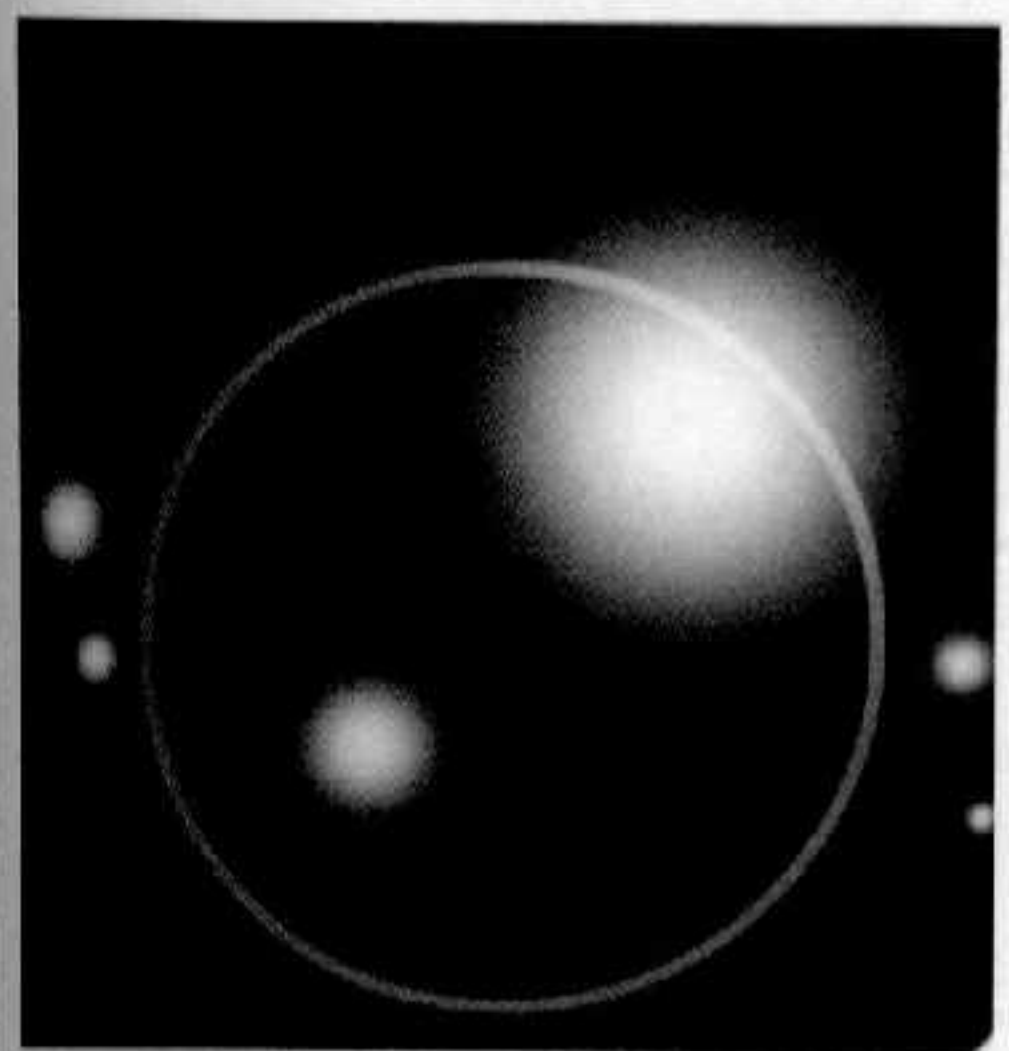
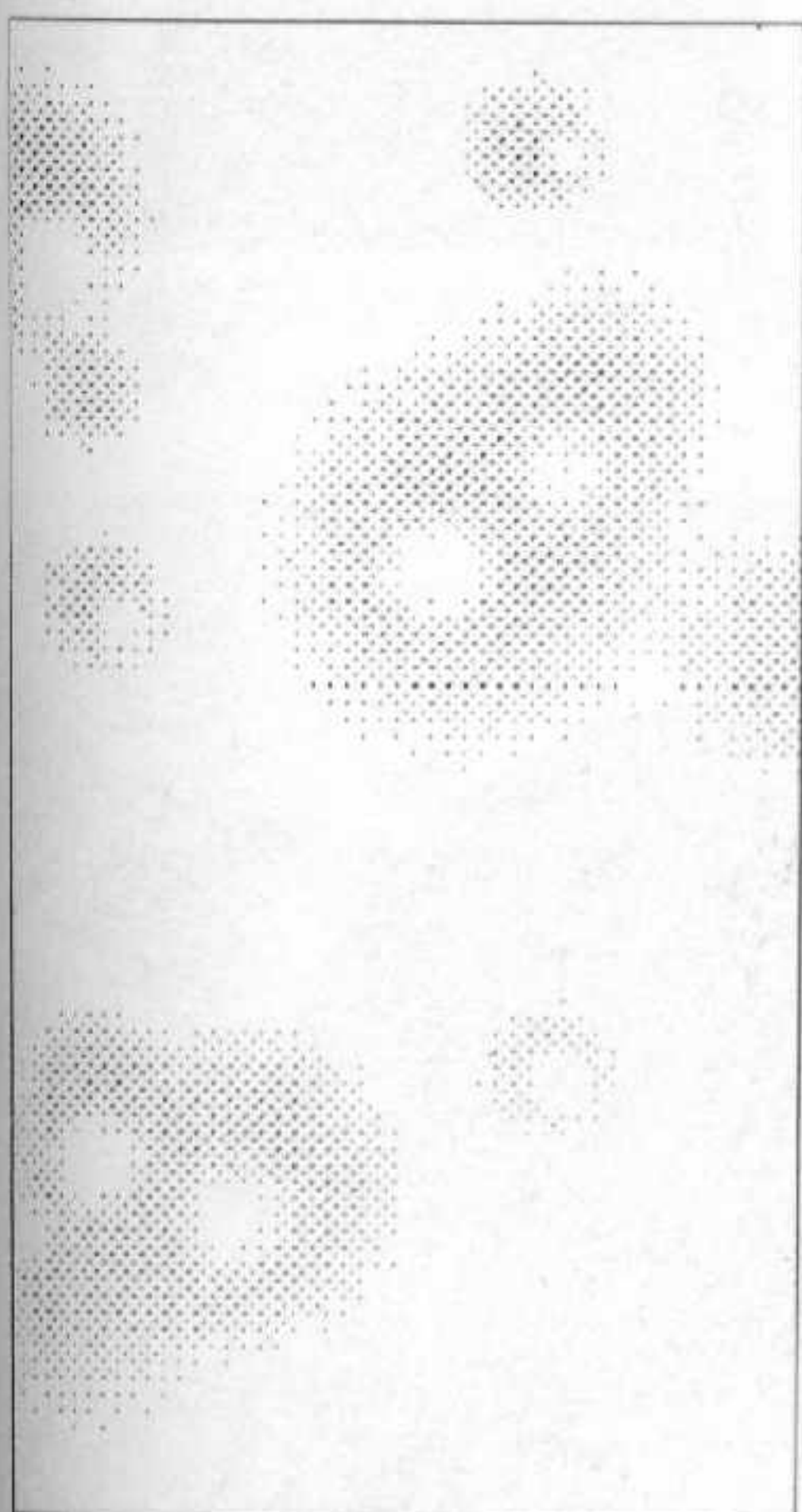
② 为人物添加上光影效果，使人物的身体看上去更为丰满圆润。

③ 添加背景效果，让人物处于一个较暗的背景环境下，突显人物。

画面中的背景要使用具有朦胧效果的圆，白色的亮点也不要过分的亮丽。

光源种类为聚光灯，光源方向为从左侧照射过来的灯光。人物身上的阴影集中在了人物的背面，光线转折较为柔和，体现了梦境中温暖甜美的感觉。

④ 最后为了让画面的效果更唯美，在画面中再添加一些具有朦胧效果的圆。

①通过人物的线稿，看不出要表达怎样的情感效果。

②为人物的身体添加上光影效果，运用明暗度不同的灰色来表现。

③添加浅色光晕的背景效果，让画面具有梦幻感觉。

使用白色亮点和光圈等不同的亮光效果表现朦胧的感觉。

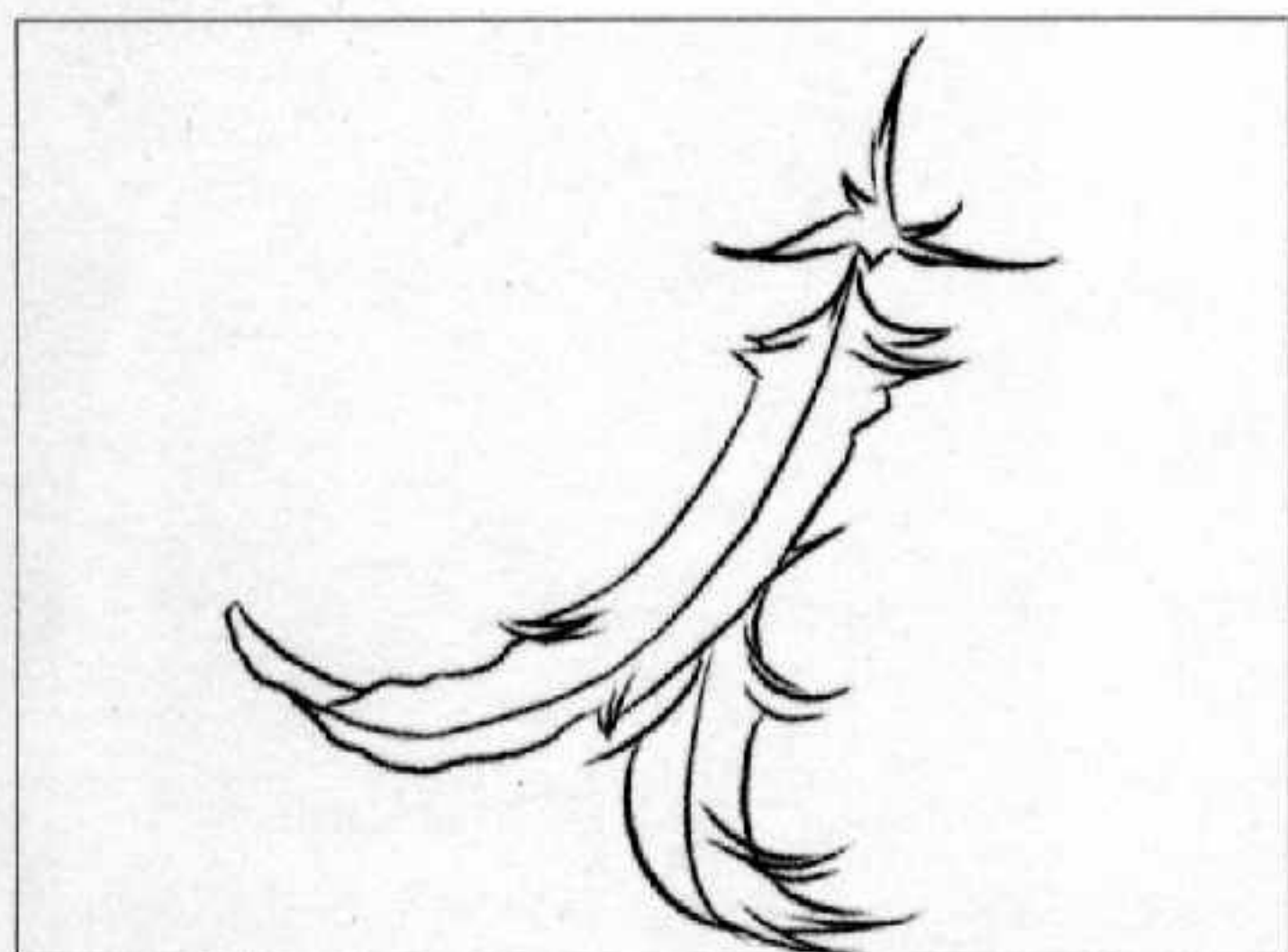
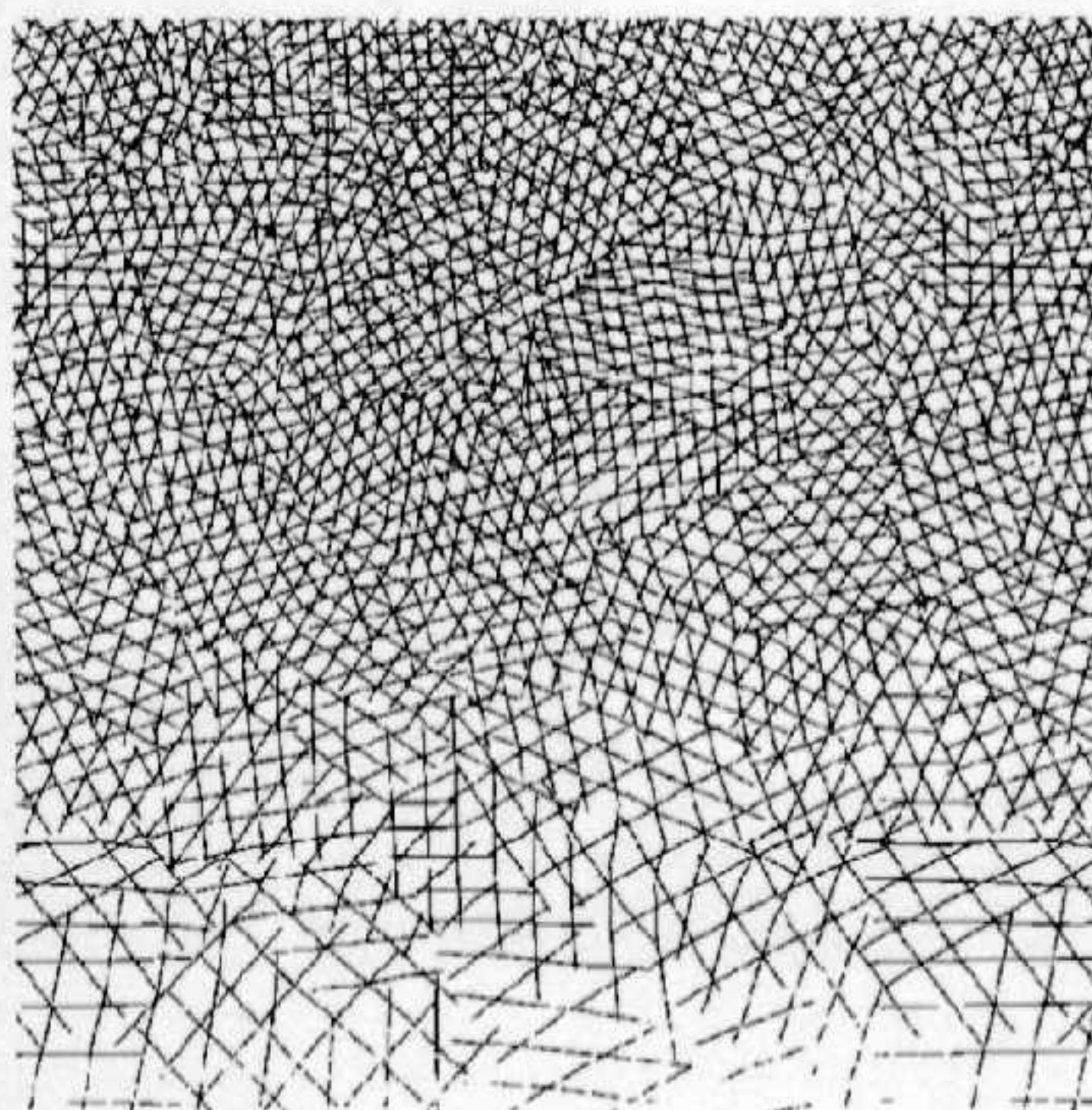
④在人物的外围使用黑色的带有闪光点和光圈的背景，使人物看上去仿若梦中人。

2.4 纯洁

飞散的白色羽毛给人纯洁如天使般的感觉。对人物的衣服应用对比的黑色可更加突出形象。

① 单个人物表现出的画面气氛不强烈。

② 画面中单纯的只有人物以及白色的羽毛，整个画面没有充实的感觉。

③ 为人物的头发上添加上白色的发丝线条来完善整个画面。

白色羽毛用较细的线条表示即可，不用添加阴影。

背景画面中使用到的颜色较浅的网格。

④ 最后为画面添加背景图案，让人物处在一个朦胧的背景中。

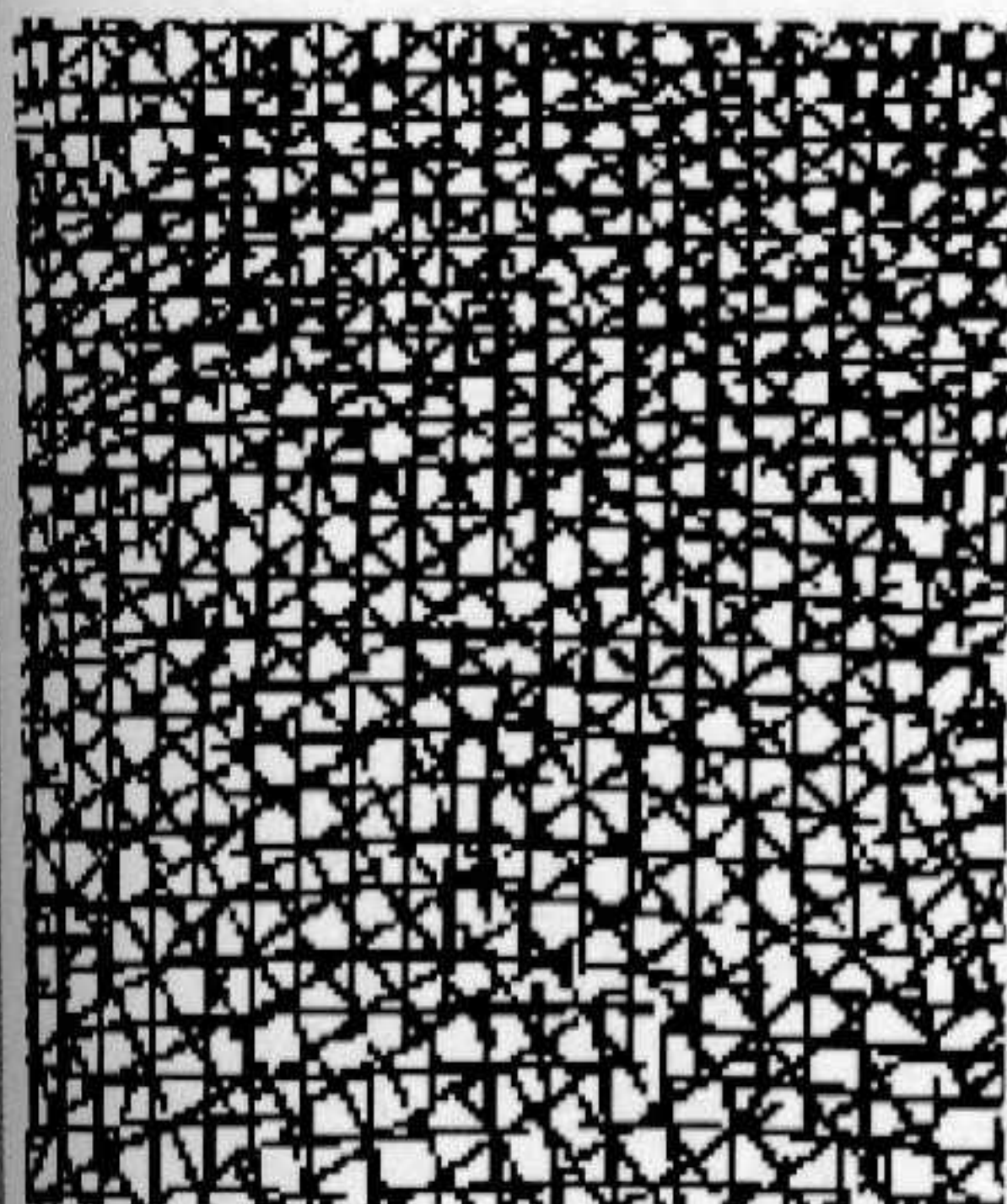
2.5 灵动

飞散的黑色羽毛给人以古灵精怪小恶魔的感觉，对人物的衣服应用对比的白色可更加突出形象。

① 单线条表示人物时，人物的形象就已经很漂亮了。

② 再为人物的周围加上黑色羽毛，让画面更具美感。

③ 在人物身体上添加阴影，让人物的呈现更加立体。

黑色的羽毛需要全部涂黑，但是中间的部分需要留白。

画面中使用颜色较深的网格，凸显出人物的白色。

④ 最后添加背景效果，使用较深的网格，凸显出了主要人物。

3 影子的表现

为单调的线稿人物添加光影效果及影子，画面中的人物就会立刻变得更有魅力，能巧妙地体现出一种真实的存在感。影子与人物的位置关系会根据情况的不同而发生变化，下面我们就来一起学习一下如何表现映在不同地方的影子。

3.1 地上的影子

地上的影子位于光源照射的反方向上，根据光源方向的不同而变化。影子的长度由光源的高度来决定，光源越高影子越短，光源越低影子越长。

水平线

影子头顶的高度。

影子的消失点

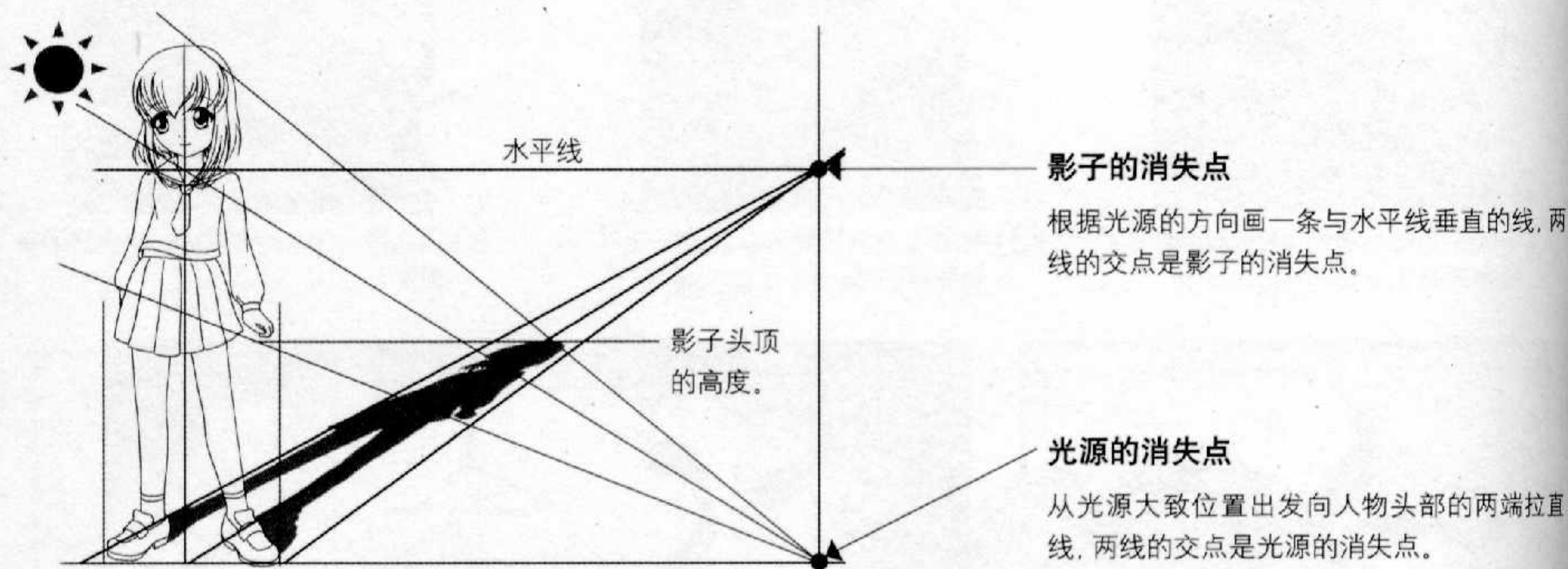
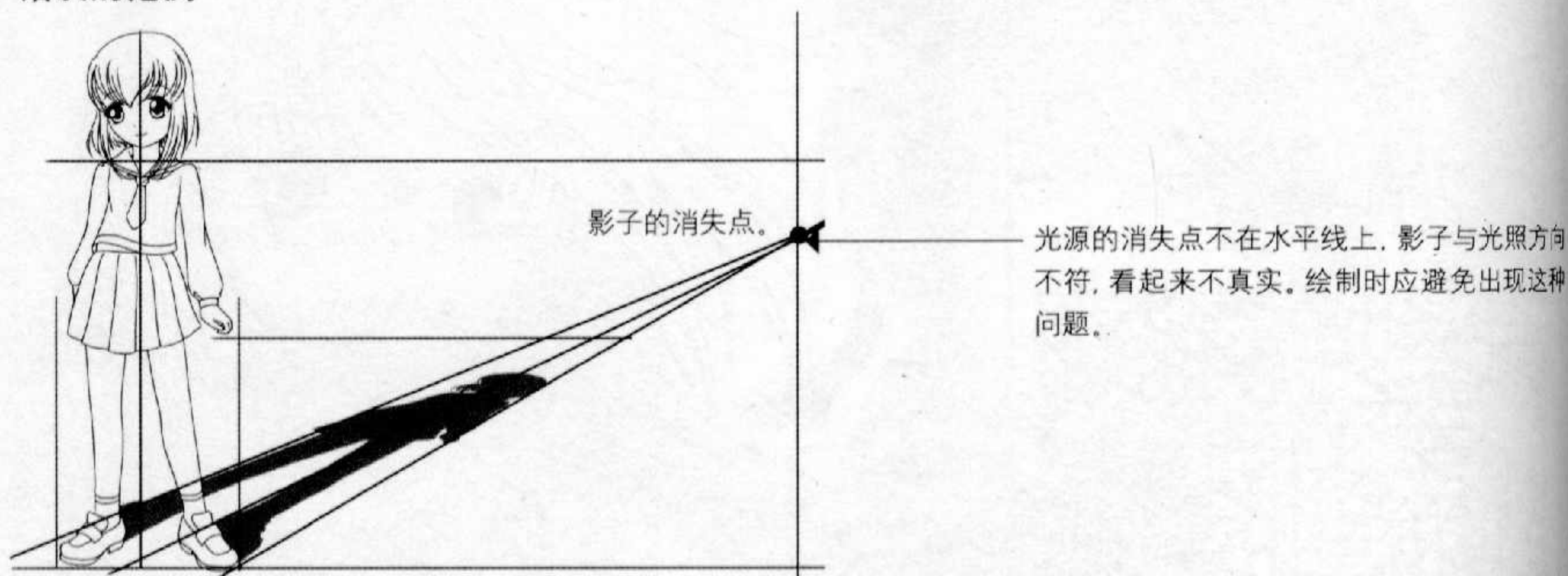
根据光源的方向画一条与水平线垂直的线，两线的交点是影子的消失点。

光源的消失点

从光源大致位置出发向人物头部的两端拉直线，两线的交点是光源的消失点。

错误的范例

影子的消失点。

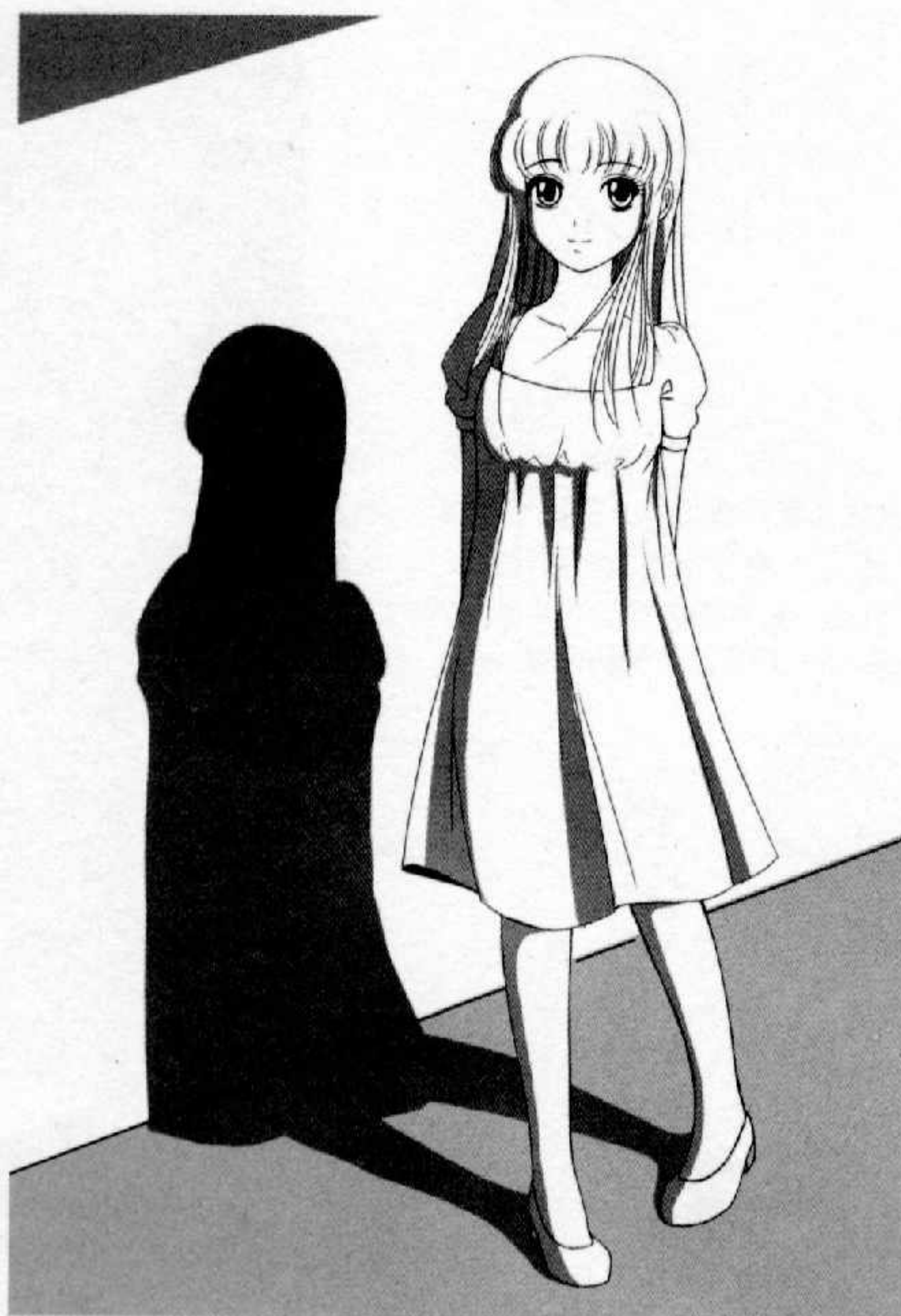
光源的消失点不在水平线上，影子与光照方向不符，看起来不真实。绘制时应避免出现这种问题。

影子的位置错误。人物的影子应该是从人物的脚下引出来的，如果向旁边移位，就会让人看上去很奇怪。

影子的透视错误。影子也应该遵循近大远小的原理，越远的越狭窄，越近的越宽。

3.2 墙上的影子

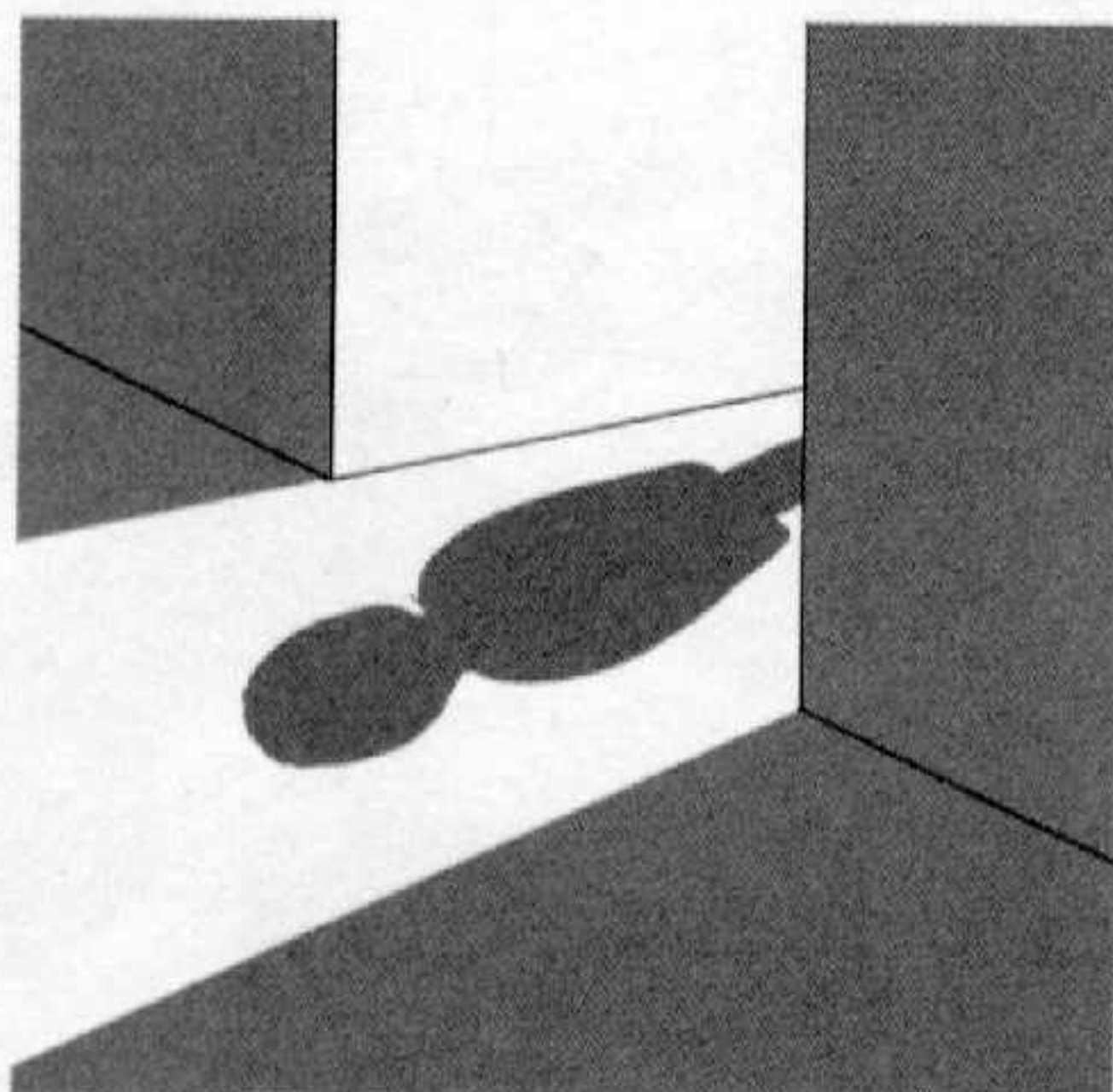
当人物处于墙边时，阴影会有一部分映在墙面上，与地面上的影子形成了一定的角度。

① 首先画出人物并定好墙脚的位置。

② 然后根据人物的造型和预先设定好的光照角度大致画出阴影轮廓。

③ 最后调整阴影区域，并为人物身体及背景环境添加光影效果，进一步体现光源的位置，让画面更完整。

影子的位置很重要，不能凭空想象它的位置和轮廓，要画出正确的影子是有窍门的，当光源高于人物时，墙上的影子绝对不可能高于人物，当光源低于人物的时候，墙上的影子肯定高于人物。

影子的高度

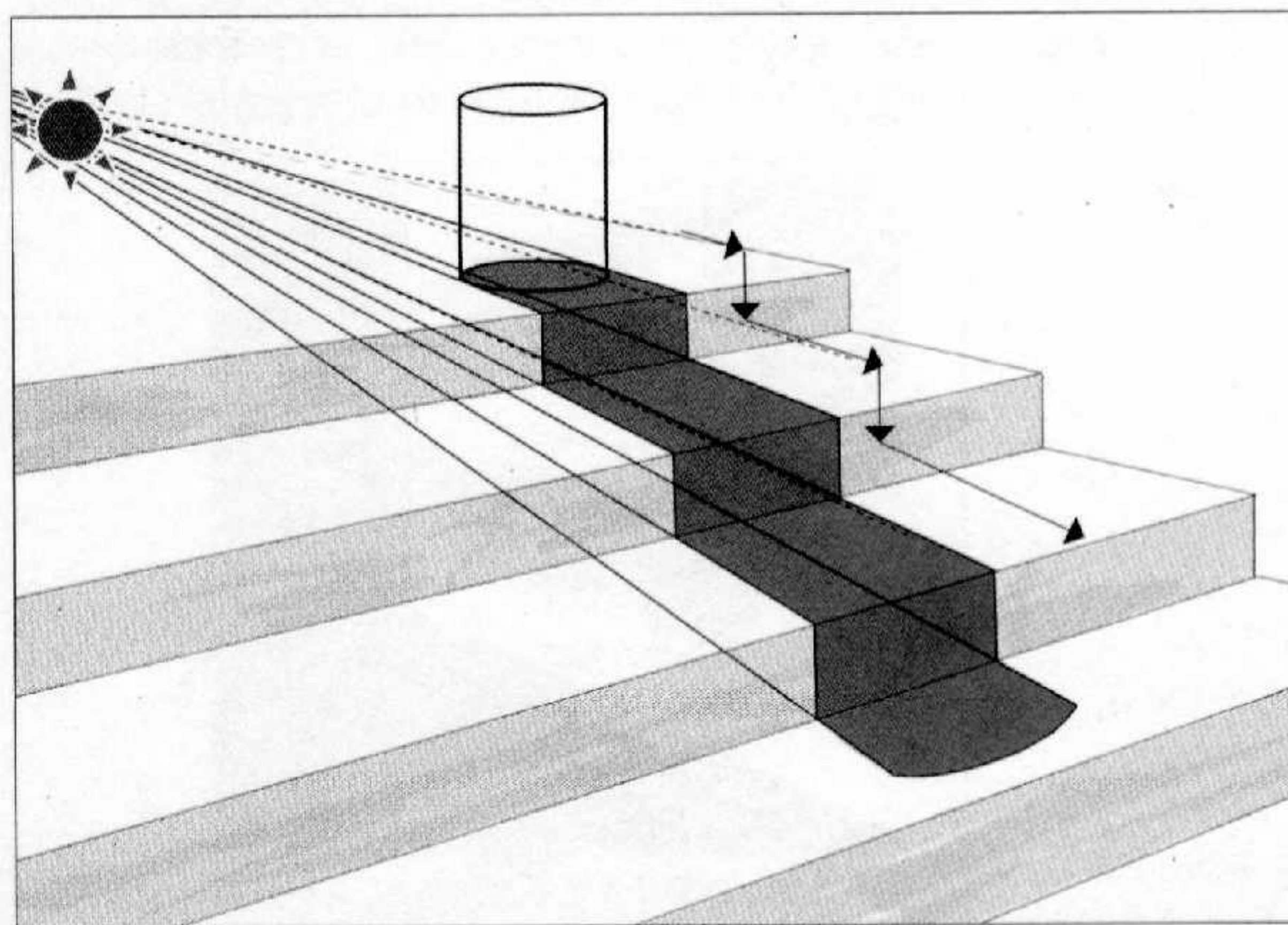
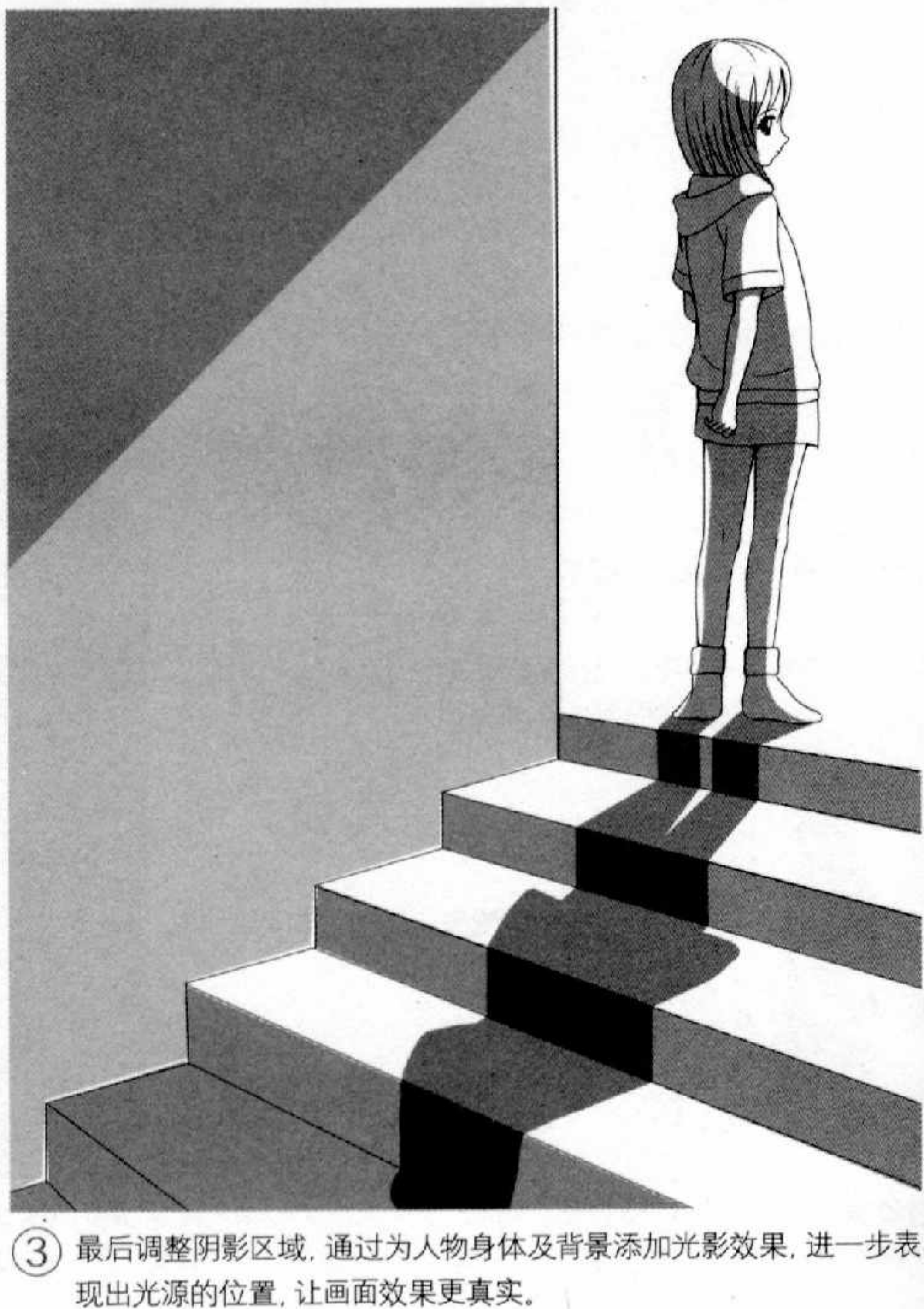
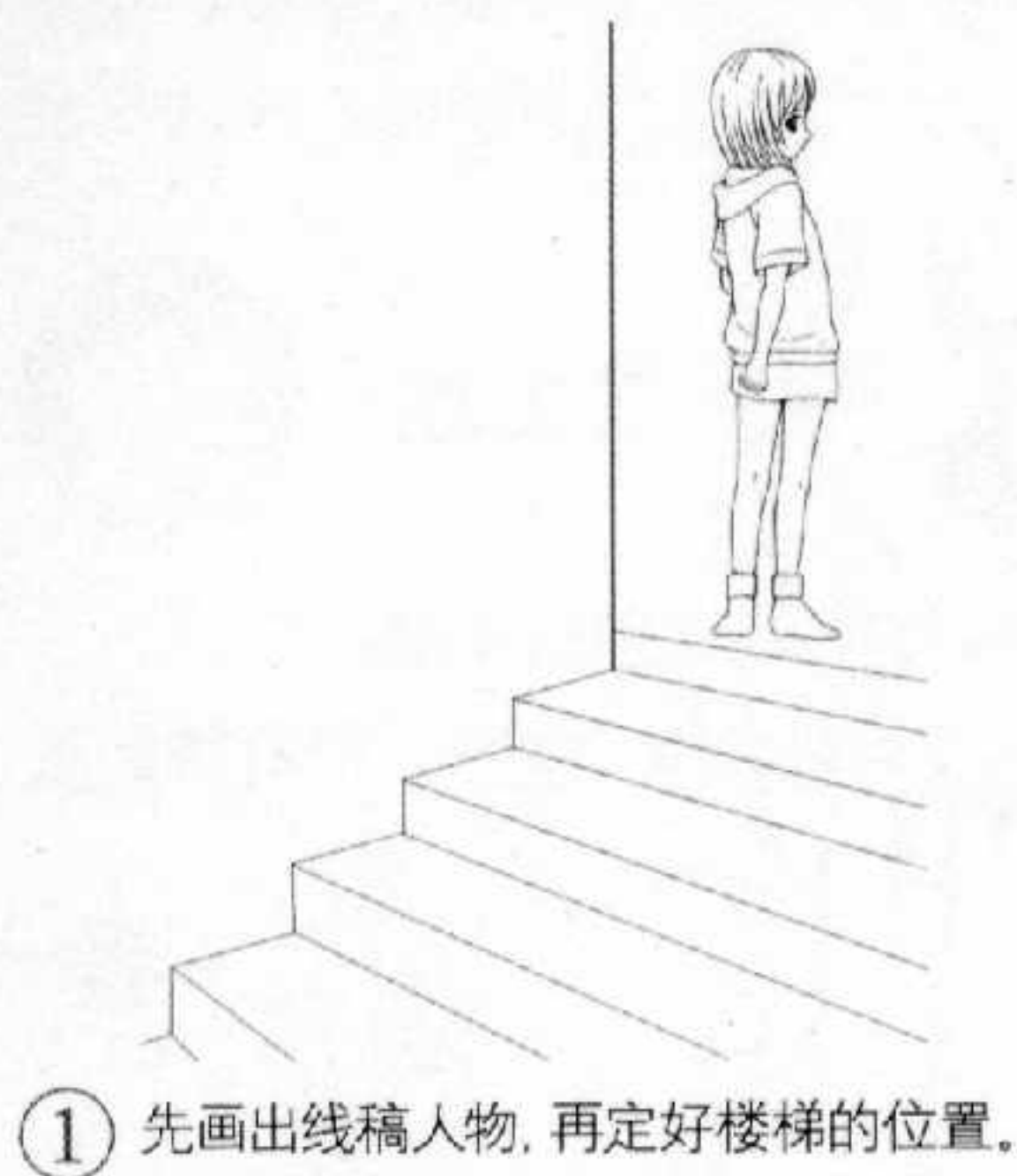
墙脚

只用地面上的影子表现拐角处有人。这种表现手法通常用来描绘不明身份的人物，表现一种神秘与未知的感觉。

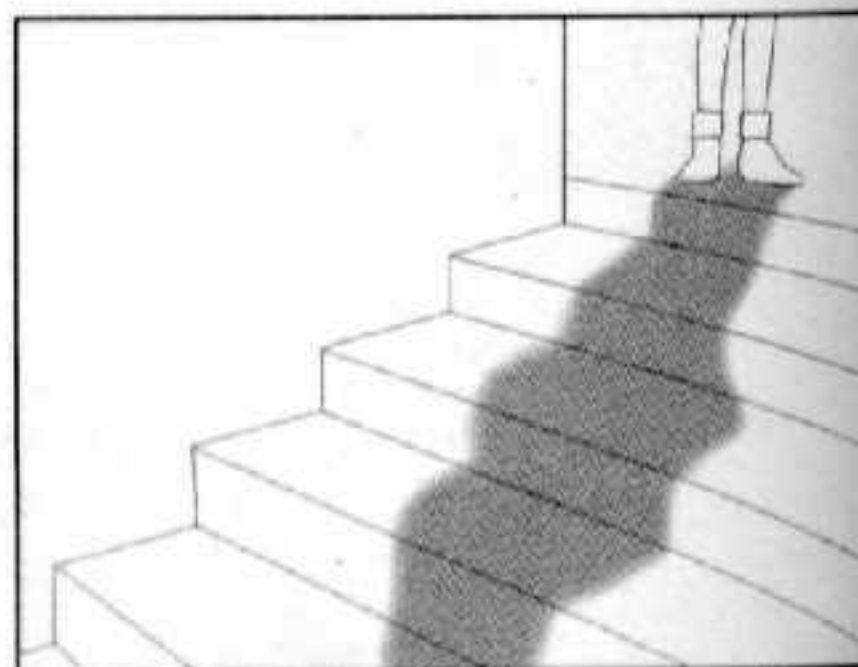
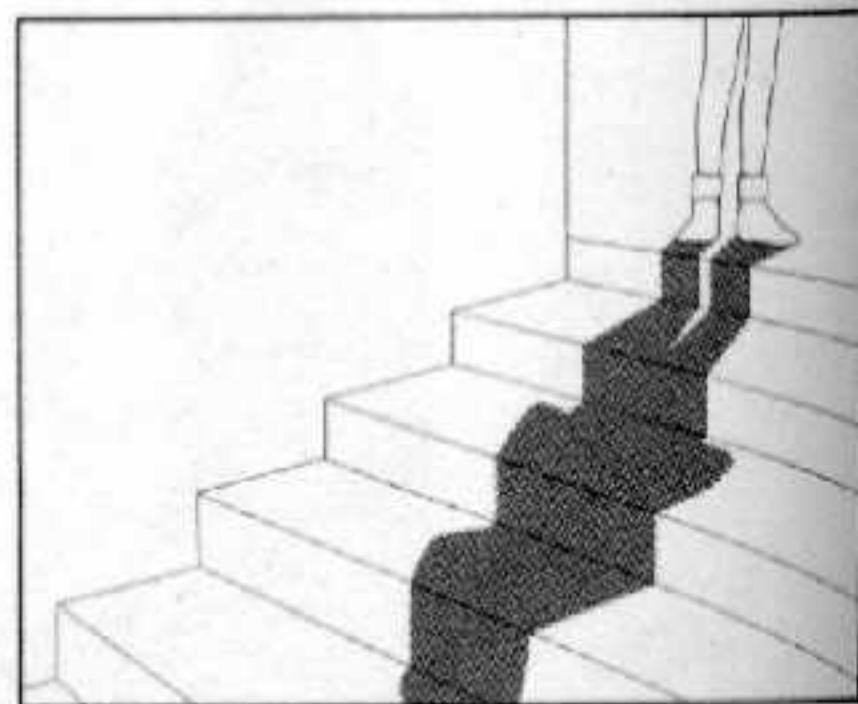
3.3 台阶上的影子

楼梯上的影子会随着台阶的曲折而变化，而且影子的长度也要比平坦地面上的影子长很多。

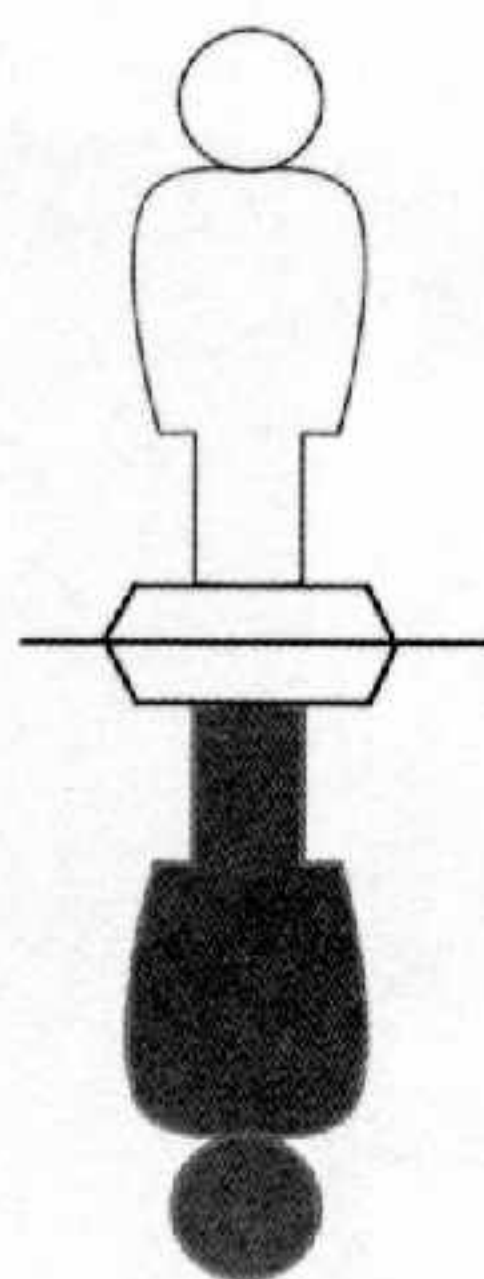
① 先画出线稿人物，再定好楼梯的位置。

② 然后根据人物的造型和预先设定好的光线角度大致画出阴影轮廓。

③ 最后调整阴影区域，通过为人物身体及背景添加光影效果，进一步表现出光源的位置，让画面效果更真实。

台阶上的影子随着台阶的曲折而变化，要比平坦地面上的影子拉得更长。

光线弱时

光线强时

光线强弱不同的时候，影子的深浅与轮廓的清晰度都会不同。根据不同的情况绘制适当的影子效果。

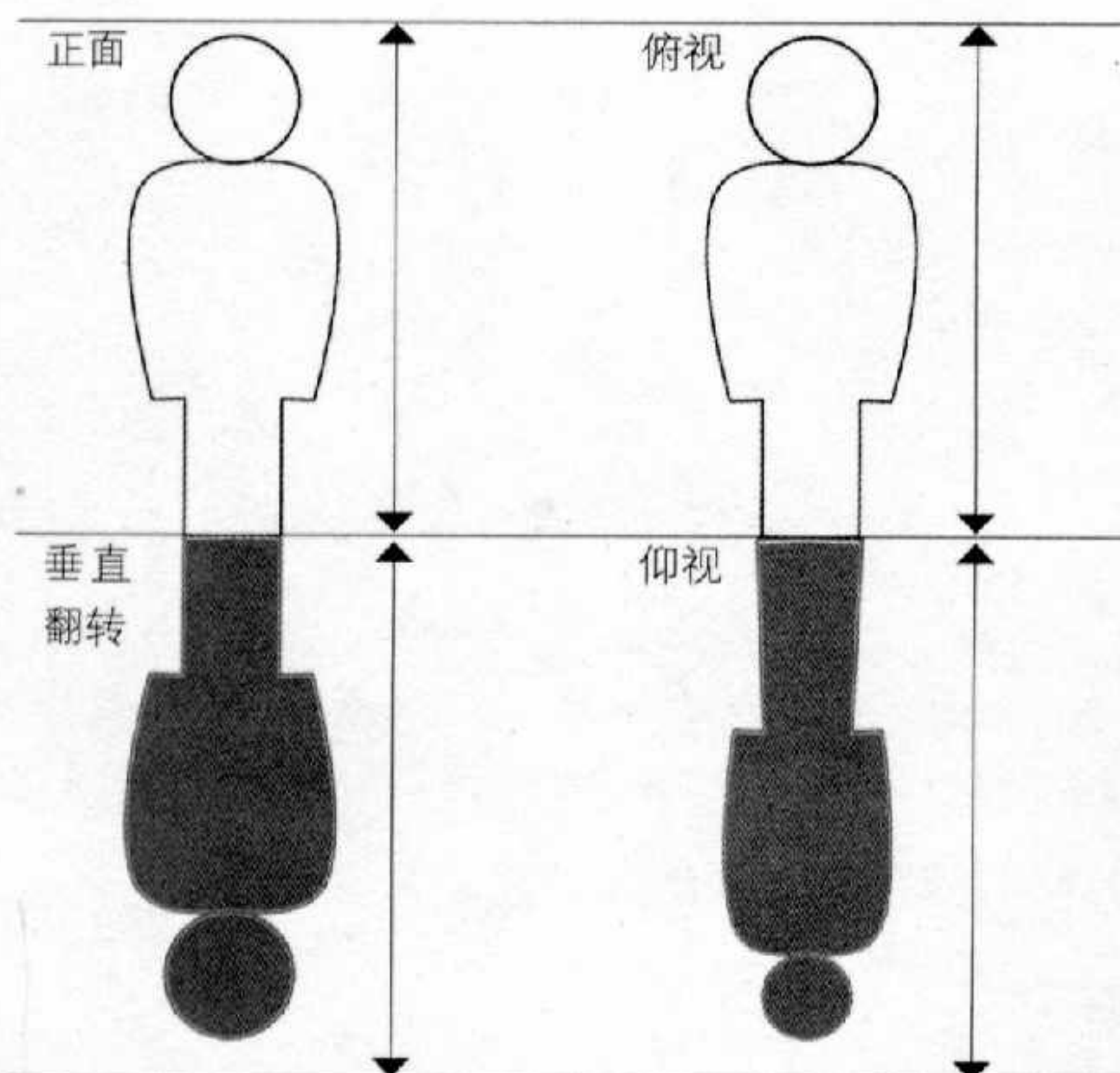
3.4 水中的倒影

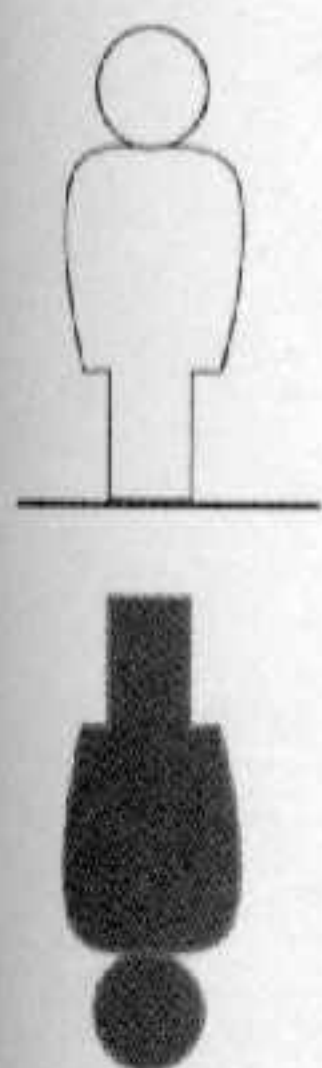
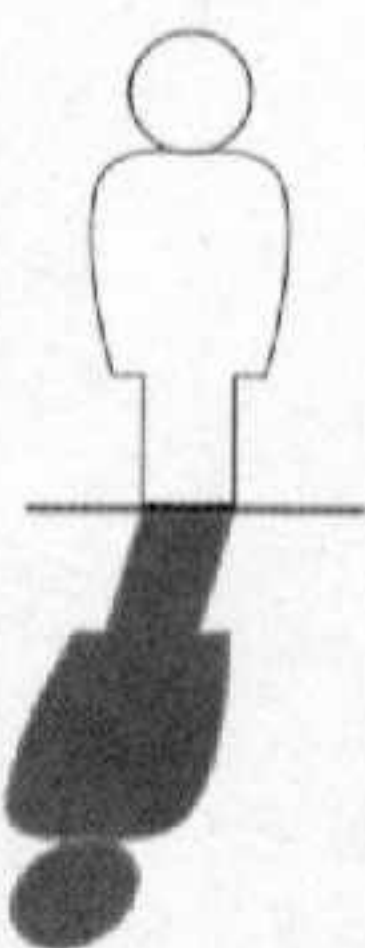
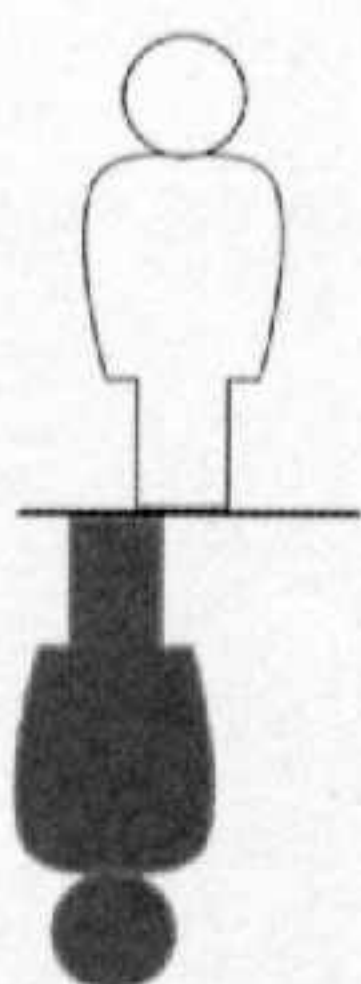
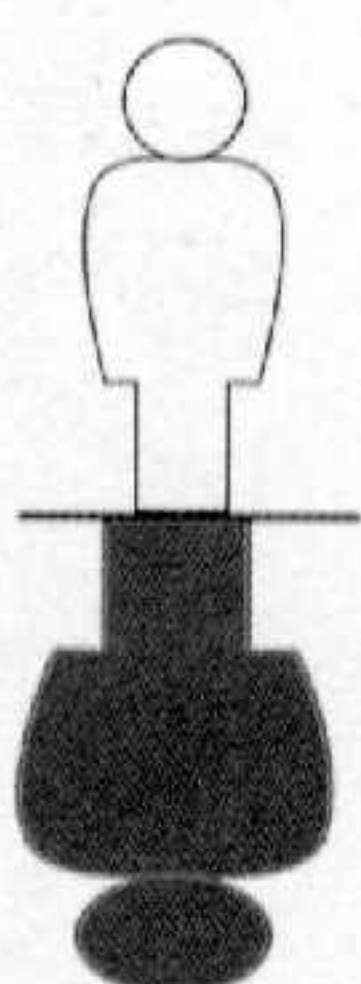
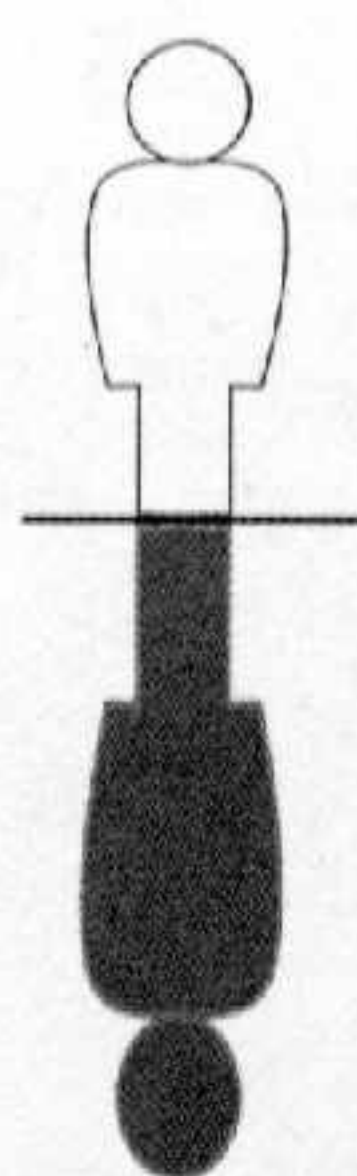
水面中映射出来的人物影子会随水的波动而产生扭曲变形，在绘制的时候需要注意这点。

倒影的原理与镜像的原理相同，都是影像与实际人物完全相反。其实我们可以把倒影理解成把镜子放在人物脚底下照出来的镜像。当然，水面不是一直都很平静，也不是都完全清澈透明，水中的倒影会因水波的变化及水的清澈程度而产生变化。

正面

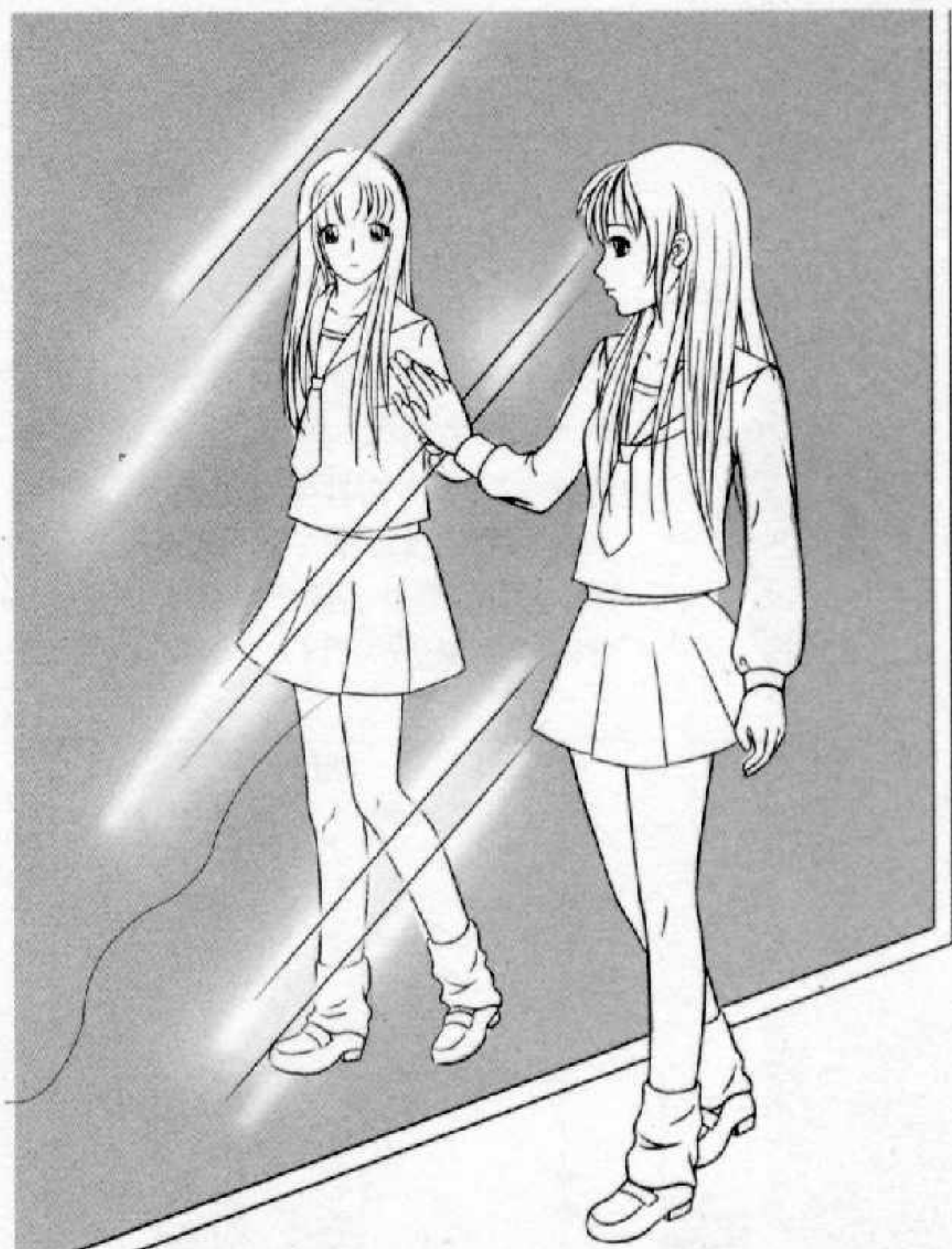
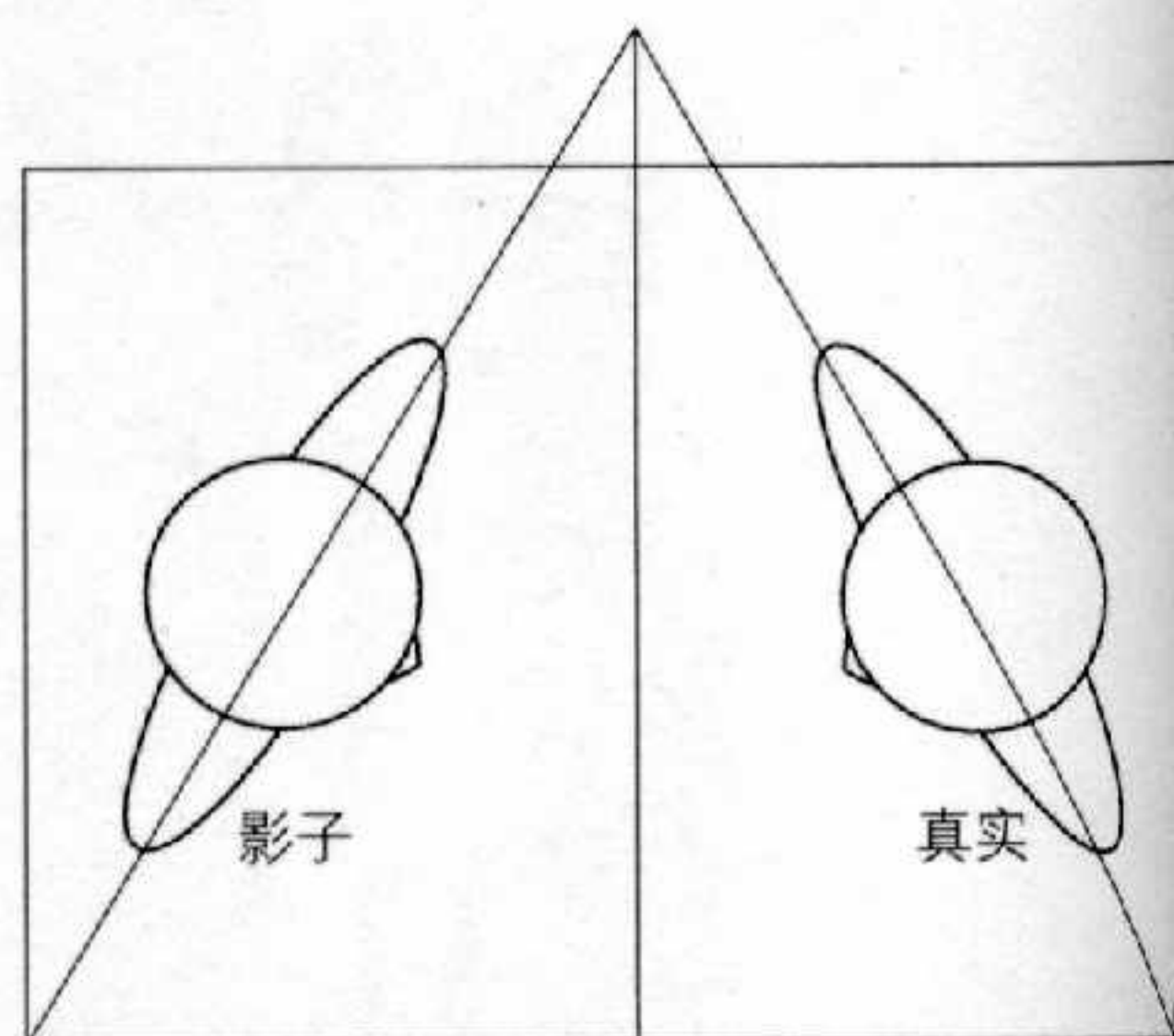
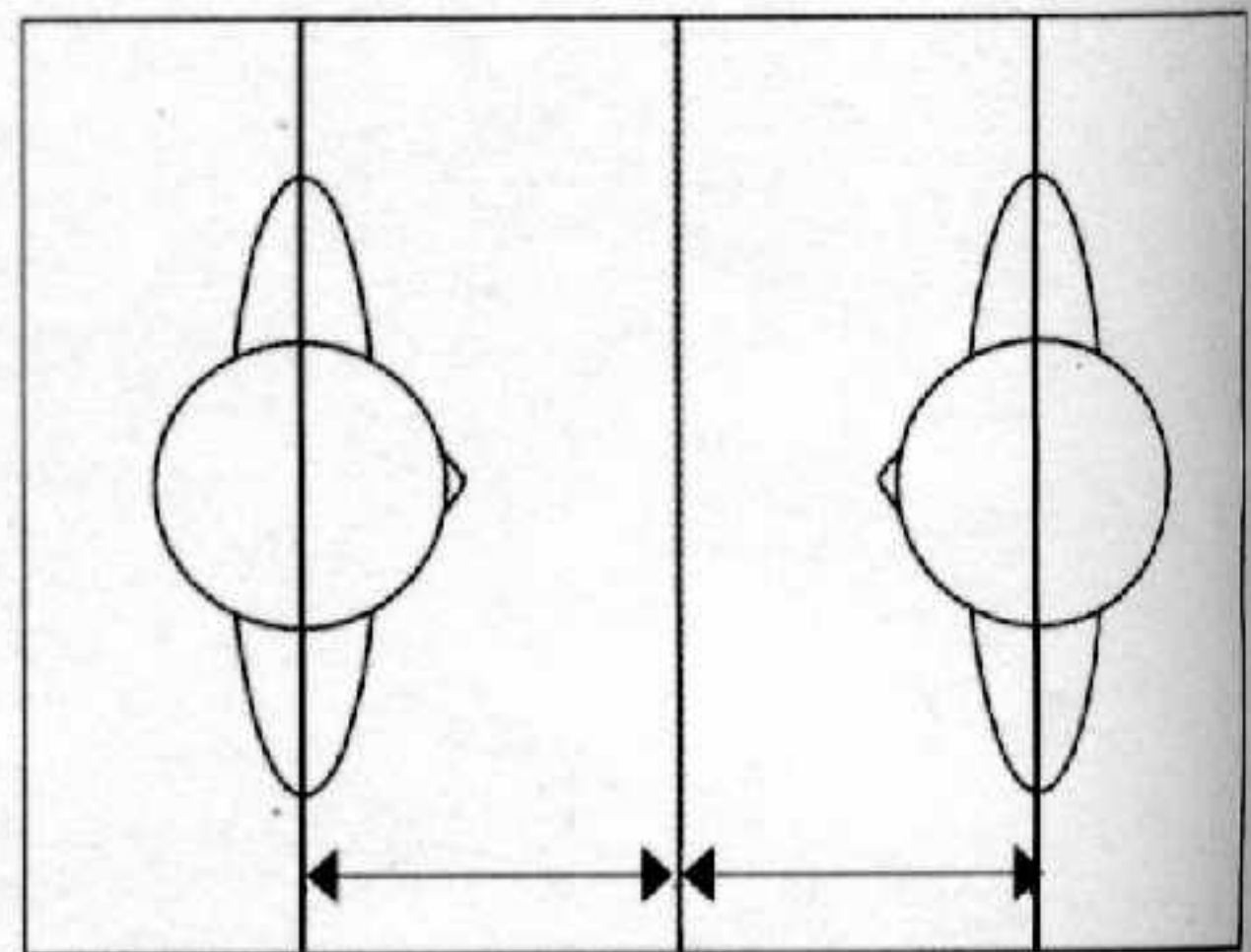
俯视

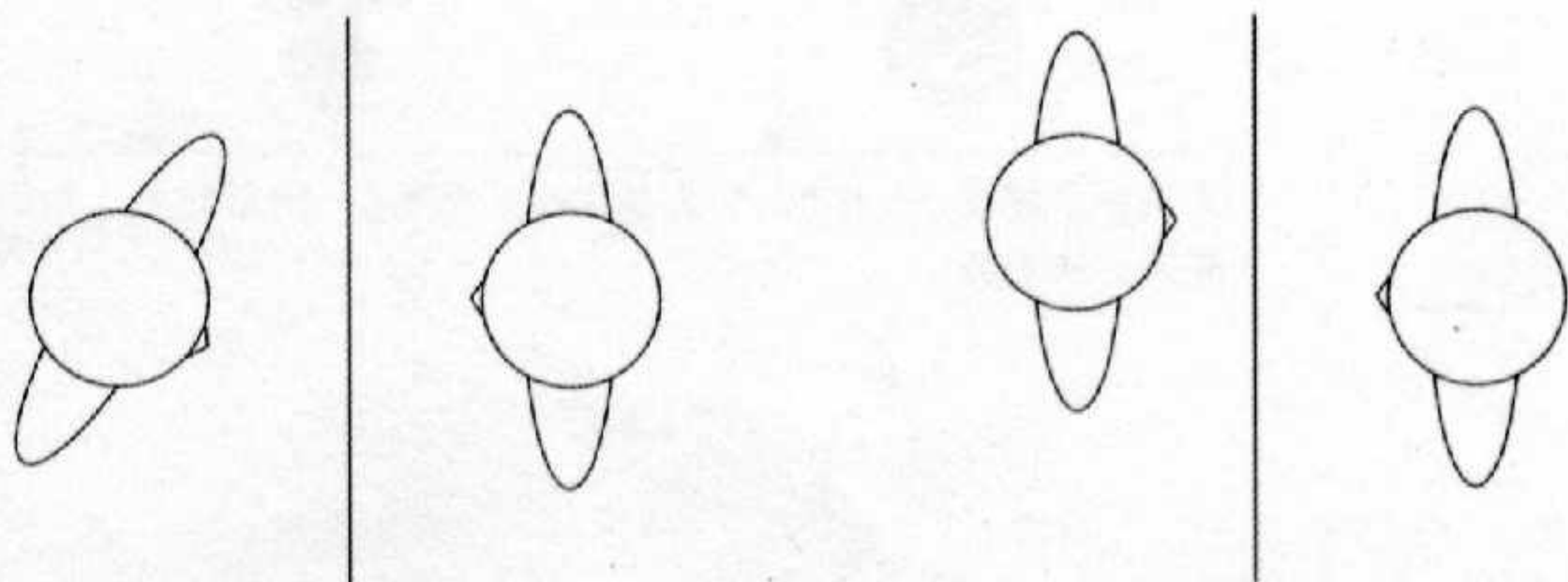
垂直翻转

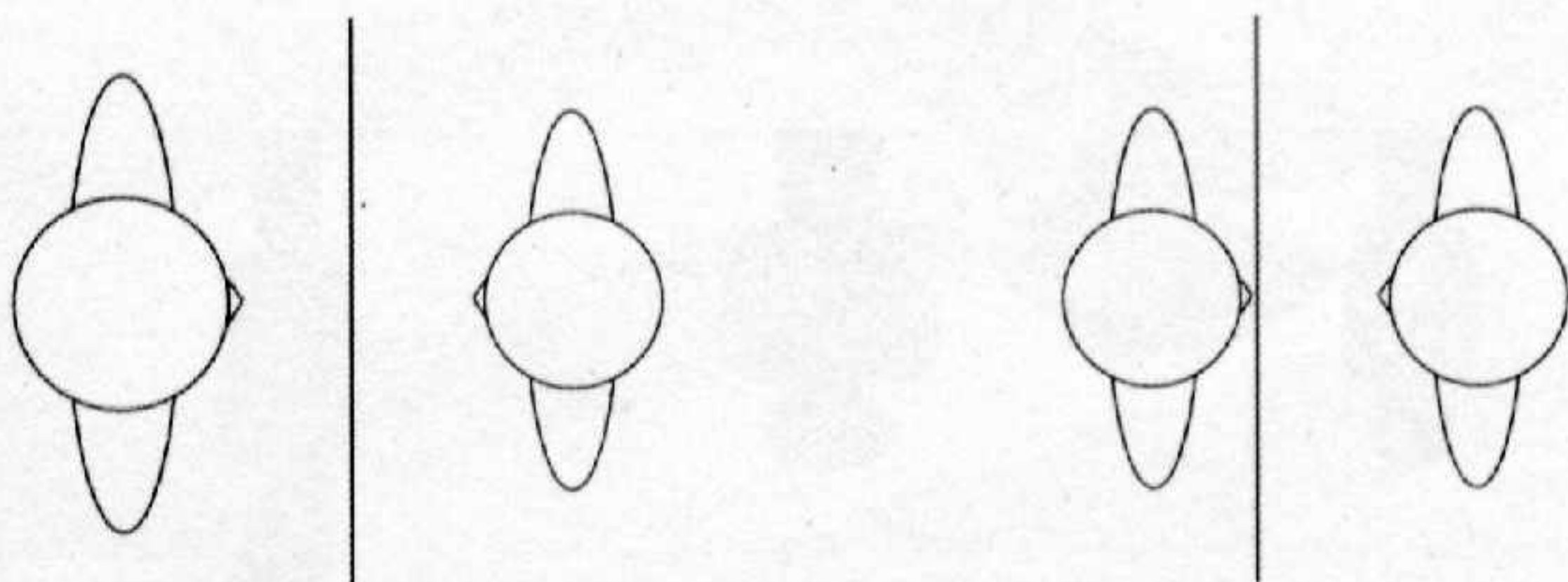
仰视

无透视的情况下，人物与倒影的大小是相等的，倒影就是人物垂直翻转后的图像。

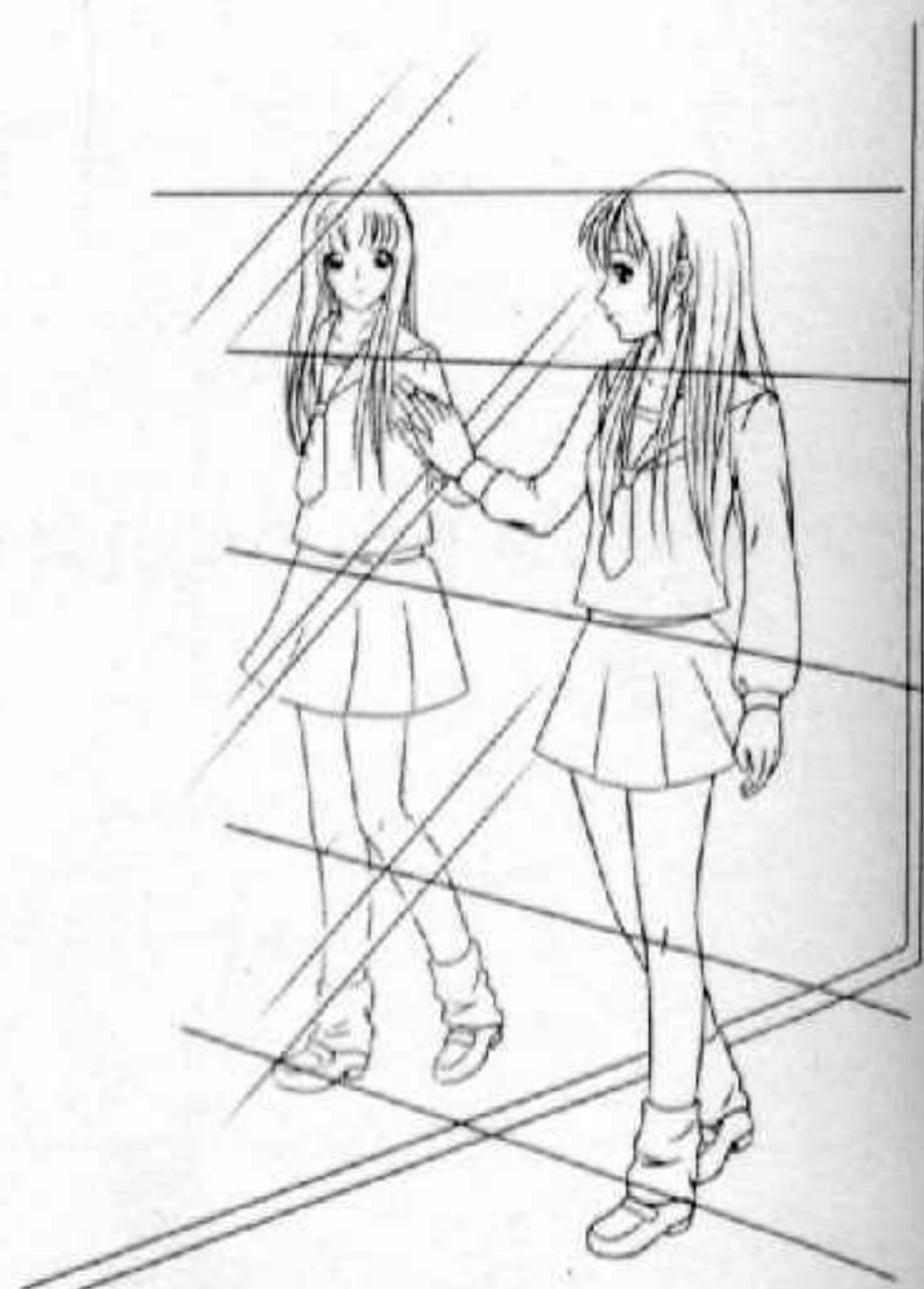
绘制倒影时容易出现的几种错误情况

倒影偏离人物。

倒影形状歪斜。

倒影错位。

倒影比人物大。

倒影的长度超过人物的身高。

3.5 镜子中的影子

镜子中的影子和水面的影子有着很大的区别，水中的影子会随着水的波动而变化，但是镜子中的影子是不会产生变化的。

正常情况下镜子中的影像都能很清晰地反映出现实中的景象，在画的时候有很重要的一点需要注意，即镜子中的景象与现实中的景象是左右相反的。就是说现实的人物抬起右手时，镜子中反映出来的就是人物抬起左手。

用顶视角来帮助我们理解现实的人物与镜中人物的关系。

当人物侧着身子照镜子的时候，人物侧身的角度和镜像人物侧身的角度是相同的。

绘制时容易出现的几种错误情况

镜中人物的朝向错误。

镜中人物的位置错误。

镜中人物的大小错误。

镜中人物的距离错误。

人物离镜子很近，但是感觉上镜中的人物与镜面的距离比想象中要远一些，人物到镜像的距离是人物到镜子距离的两倍。在画的时候考虑到透视问题，要把镜中的人物画得小一些，体现出现实的人物与镜中的人物间有一定的距离。

第5章 光影色调的综合运用与表现

在前面的章节中我们对光影及网点进行了系统的学习，本章我们将这两者融合到一起，来详细讲解一下同一种物品光影与色调的表现有何不同，怎样表现生活中的常见场景及物品等内容。要用什么方法制作出一张漂亮的光影稿及色调稿呢？下面我们就来一起学习吧！

1 色调稿

我们一般用粘贴的网点来为画面添加色调，让画面看起来充实且层次分明。对于整张作品，网点的粘贴也是有技巧的，可使用不同的网点来为画面添加多种色调。在使用网点的时候需要注意什么，怎样才可以更好地表现出画面的色调及光源方向？下面我们就一起来看看色调的应用技法。

1.1 网点的制作流程

对画面粘贴漂亮的网点，可使画面更加充实漂亮，下面我们就来一起看看怎样完成一张色调网点效果图的制作吧！

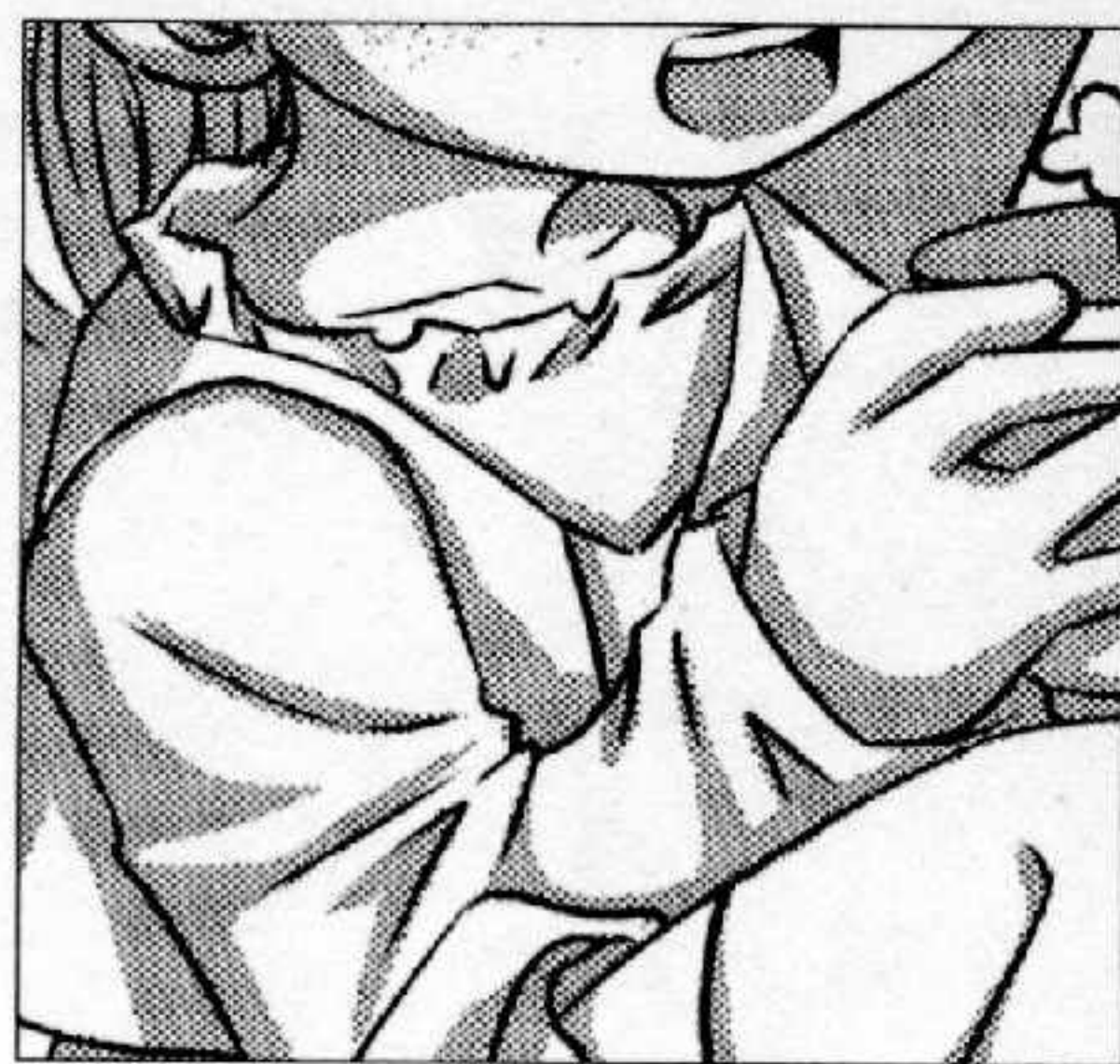
① 对画面整体使用黑色钢笔进行勾线，然后确定光源的方向为从左前方照射过来的光线。

② 在画面中粘贴大面积的网点。

③ 对人物的面部进行刮削，由于人物的面部为受光面，所以需要对其进行留白。人物面部的腮红，要用到挂网的方法进行表现。

④ 人物头发处的刮削需要根据头发的走向来进行，这样会让头发的阴影看起来更自然。

⑤ 使用前面的刮削方法继续制作画面中其他地方的网点。阴影的表现要符合光源的照射方向。

人物服饰上的阴影也要用刮削的方式表现出来。当服饰为白色的时候，可通过衣服褶皱的阴影来表现颜色。

人物腿部受到光照后的阴影效果要根据腿部的形状来制作。注意要将腿部的圆润感表现出来。

光源从正面照射到人物的身上，要注意身体所产生的阴影的表现。

⑥ 接下来我们再进行深入的色调添加。使用渐变网点，粘贴画面中人物的头发部分。

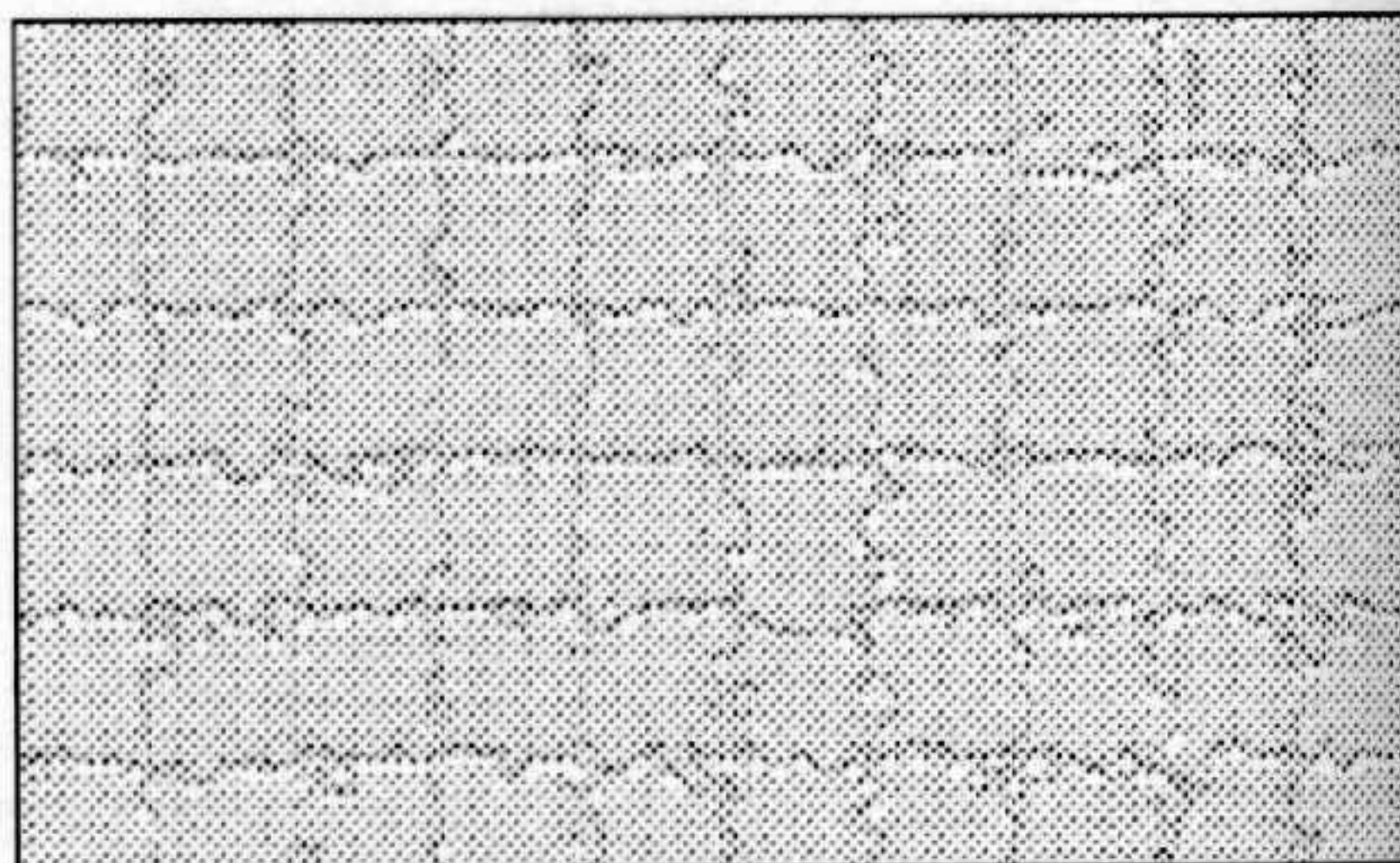
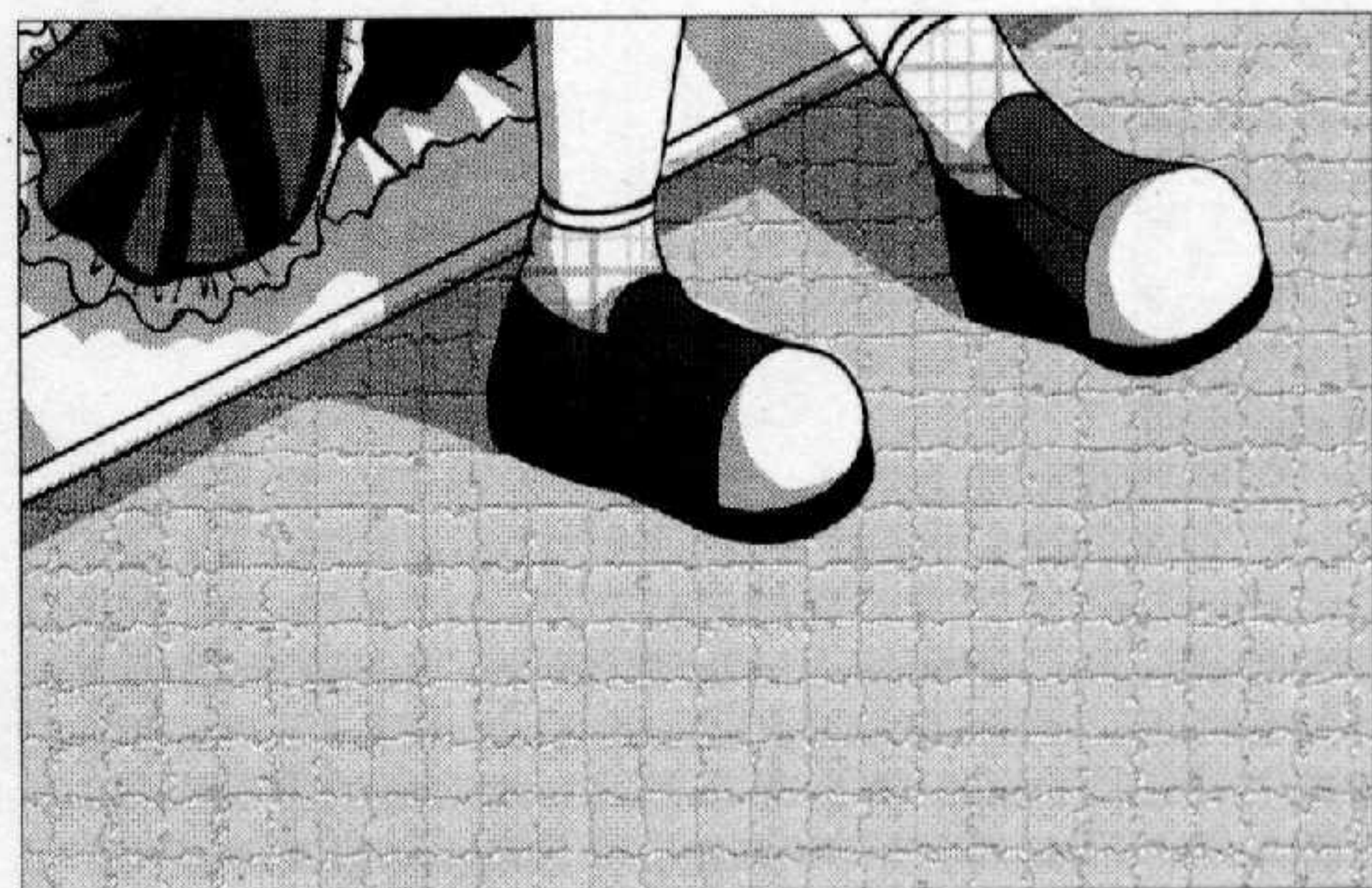
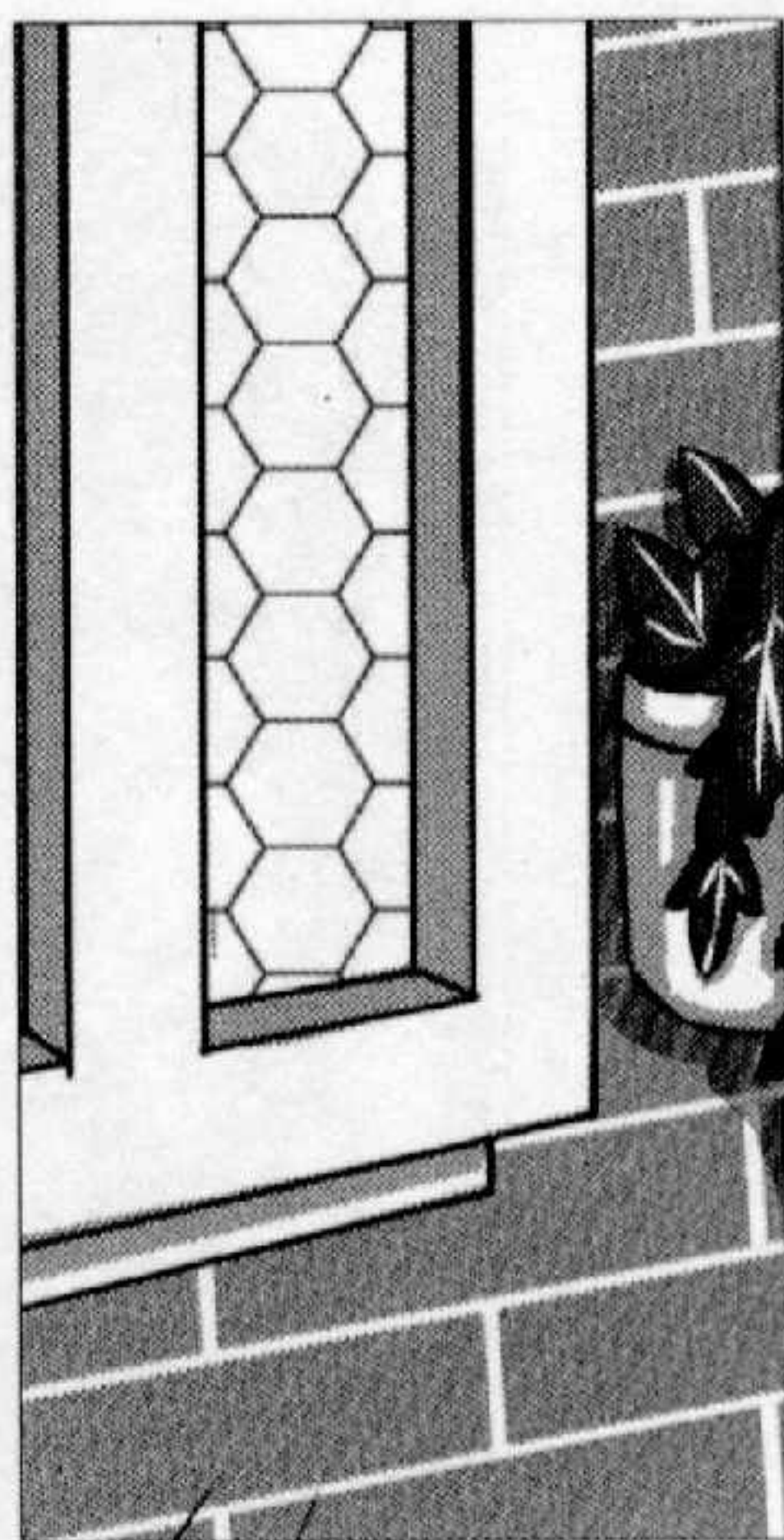
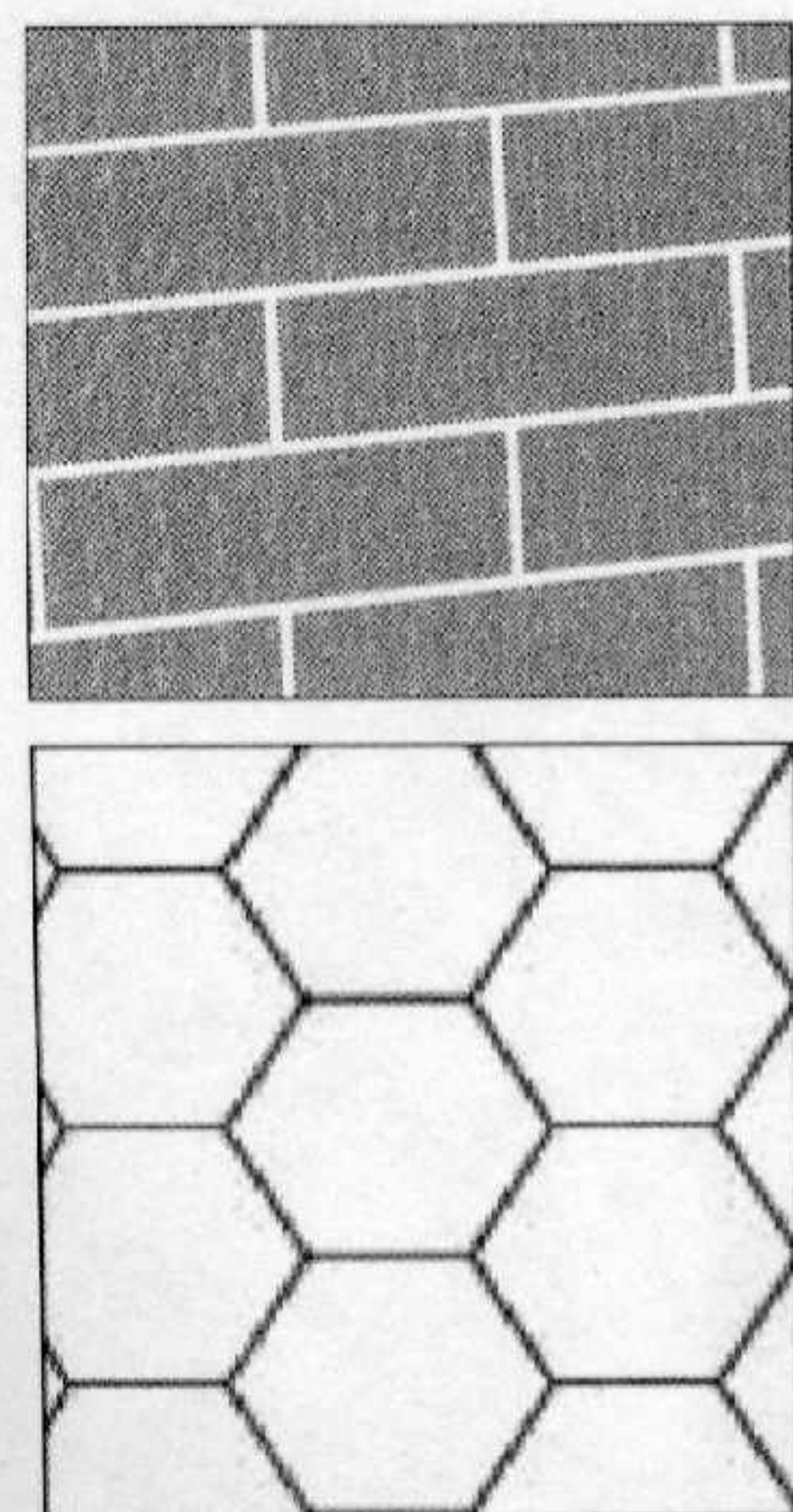
⑦ 沿人物的头发边缘进行刮削，头发的网点制作完成。

⑧ 使用同样的方法为人物的服饰粘贴布纹网点。要注意画面中明暗灰的关系及色调搭配。

⑨ 完成人物身上的光影色调添加，人物看上去丰富很多，画面也漂亮了许多。

⑩ 对人物周围的植物进行色调网点的制作。

植物的固有色为绿色，要更好地表现植物的颜色，我们需要选用深一点的网点来进行制作。

在表现在一起的多种植物时，我们需要注意的不光是物体固有的颜色，还需注意明暗层次的搭配，让画面看上去不会过亮，也不会太死板。

⑪ 在表现地面的时候，添加这样具有凹凸感的网点，可更好地表现地面的质感。

⑫ 在为墙壁及窗花添加色调的时候，需选择合适的网点进行制作，以表现物体本来的质感。

⑬ 在粘贴黑板的时候，我们使用渐变网点来表现黑板的质感，以及受到光照时的光效。在黑板上添加文字可让画面更具趣味性。

最后让我们来看看添加完色调的完成图吧！画面以人物为中心，在人物身上使用网点表现出明暗灰的光照效果。在环境的渲染上，也使用各种网点在表现不同物体的质感的同时，体现了出光照的效果，整体营造出一种处于阳光照射下的感觉。

2 光影稿

要表现光影效果，首先要确定好光源的方向，然后根据光源的方向对物体添加色块。并且人物身上的阴影表现和场景的阴影表现不同。下面我们就来一起看看光影稿的表现方法吧！

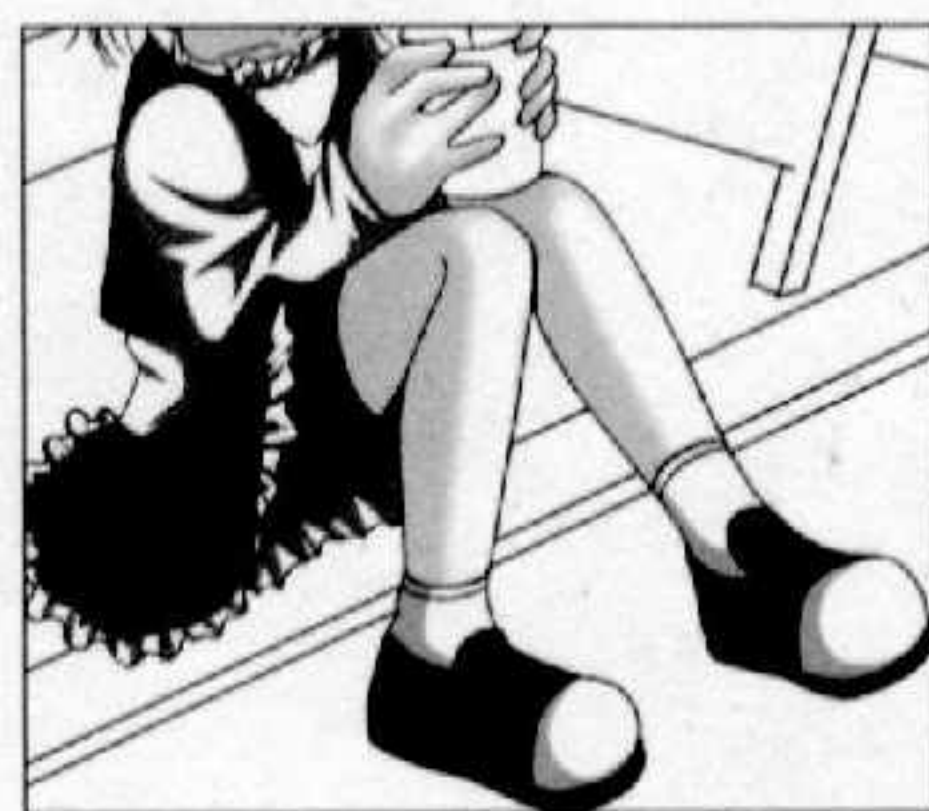
2.1 色块的添加流程

对画面中的单一的线条添加色块，让画面更充实漂亮，下面我们就来一起看看色块的添加流程。

① 还是用这张图，下面对其进行光影的表现。

② 确定好光源的方向并为人物的皮肤添加浅色光影效果。

③ 再为人物的皮肤添加深色光影效果。注意阴影要有圆润感，不要过于死板。

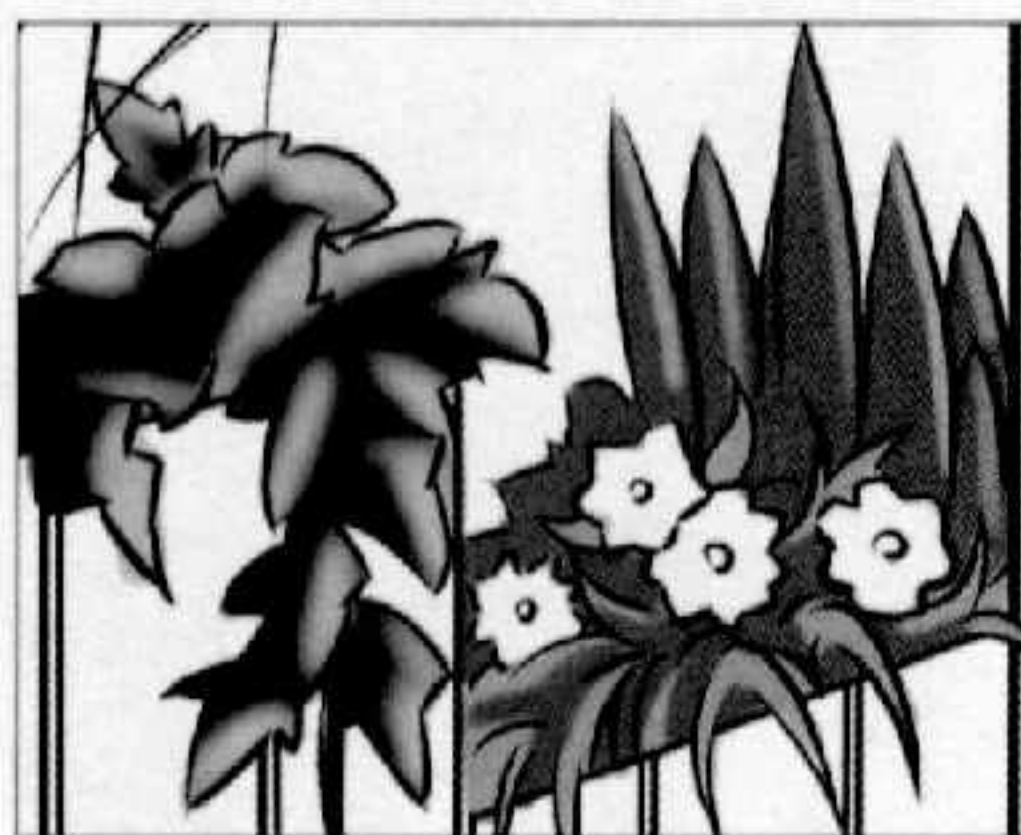
④ 为人物身上的浅色系服饰添加阴影褶皱。在为浅色服饰添加褶皱阴影的时候不但要注意光源的方向，还要注意服饰褶皱的表现手法，要用阴影来表现服饰的质感。

⑤ 用同样的方法，为人物的深色系服饰添加颜色，注意人物身体整体的明暗灰关系。虽然是深色系服饰，但是同样存在阴影，所以同样要表现出背光面的阴影。

⑥ 将人物的头发全部涂黑，
表现头发的固有色。

⑦ 为了让头发具有光泽，使用白色绘制高光部分。注意人物头发的受光面要根据头发的走势来描绘。

线稿效果

光影效果

至此，人物身上的光影效果绘制完成了。将绘制前后的两张图片进行对比，添加了光影效果的图片明显更具有存在感。

⑧ 一堆植物在一起的时候，需要表现植物之间的明暗灰关系，拉开画面的层次。

⑨ 绘制出单个植物的固有色，再为植物大面积地添加上光影效果，注意按照光源的方向为植物添加高光。

在表现很多植物在一起的时候，我们需要注意的不光是其固有色，还需要注意其明暗层次的搭配，让画面看上去不会过亮，也不会太过死板。

⑩ 最后再为整个画面添加光影效果。要注意人物在画面中受到光照之后影子的表现。

welcome

⑪ 为黑板添加上光影效果，使用渐变的色彩表现出黑色的黑板受到光照后的效果。再在黑板上画上一些可爱的文字和图形，使画面更漂亮。

最后让我们来看看添加完光影效果的完成图吧！画面以人物为中心，在人物身上绘制色块表现出明暗灰的光照效果。在环境的渲染上，也使用各种灰度不同的色块来表现光照效果，并使图像的层次更加分明。整幅图营造出了一种处于阳光照射下的感觉。

3 不同自然现象的表现

真实世界中的一些自然环境现象要怎样用光影与色调来表现呢，而不同的自然现象要用怎样的网点及色块来表现才能到位？本节我们就针对不同自然现象的光影及色调表现进行系统的学习。

3.1 日出

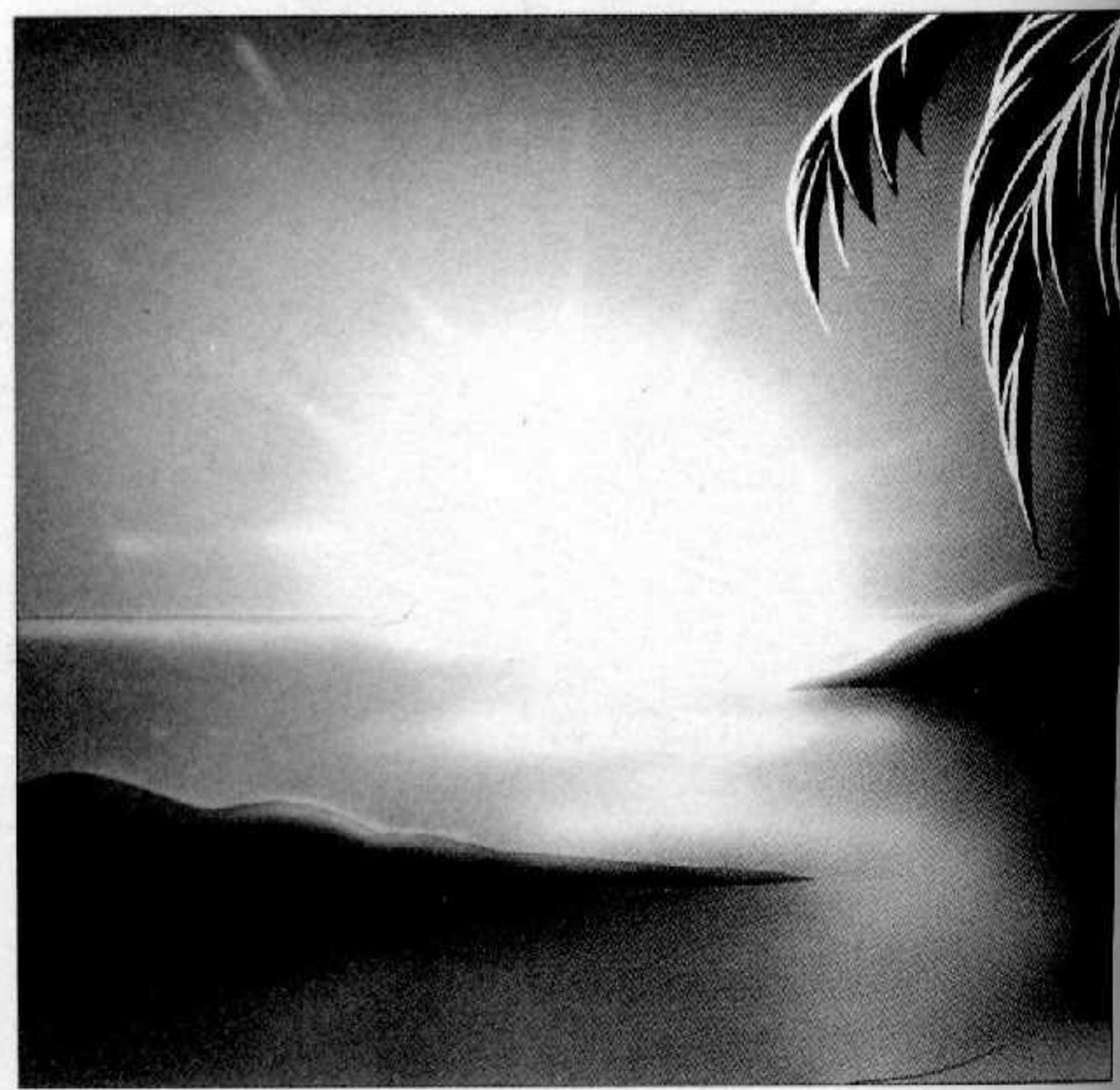
日出时分，周围的景物还被黑暗所笼罩，光线不是特别强烈，画面中的光线应该表现得较为柔和。

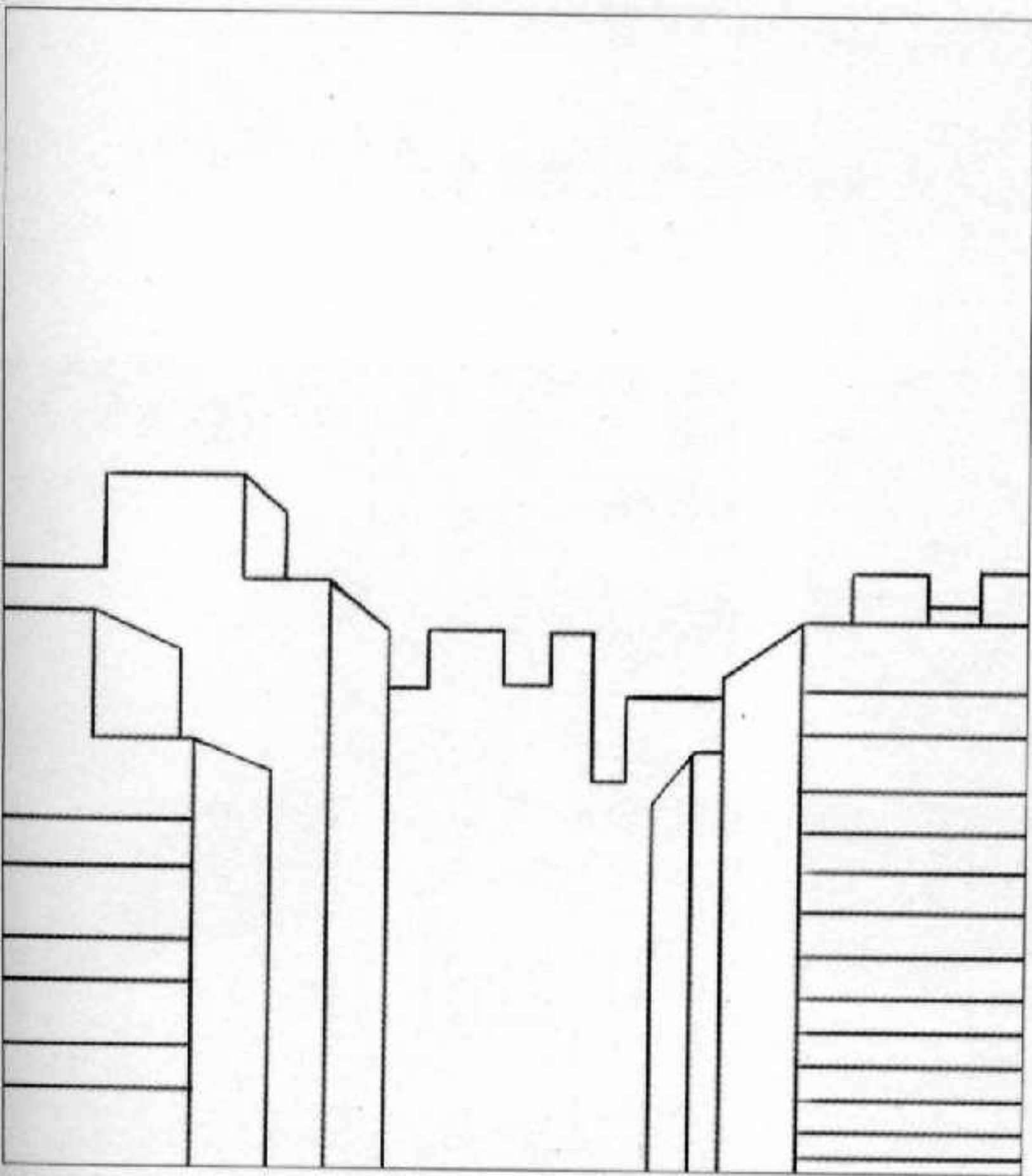
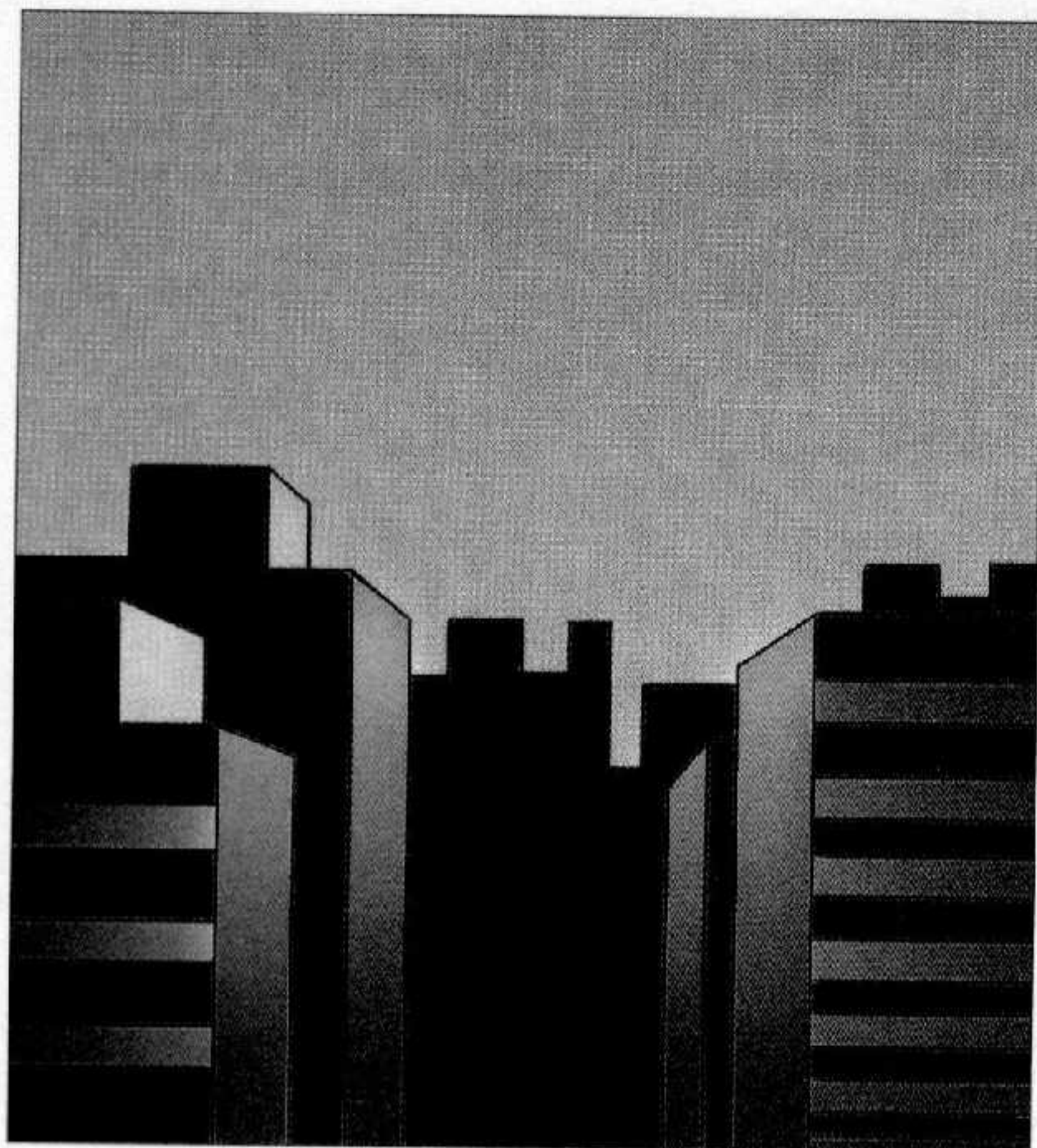
海上日出

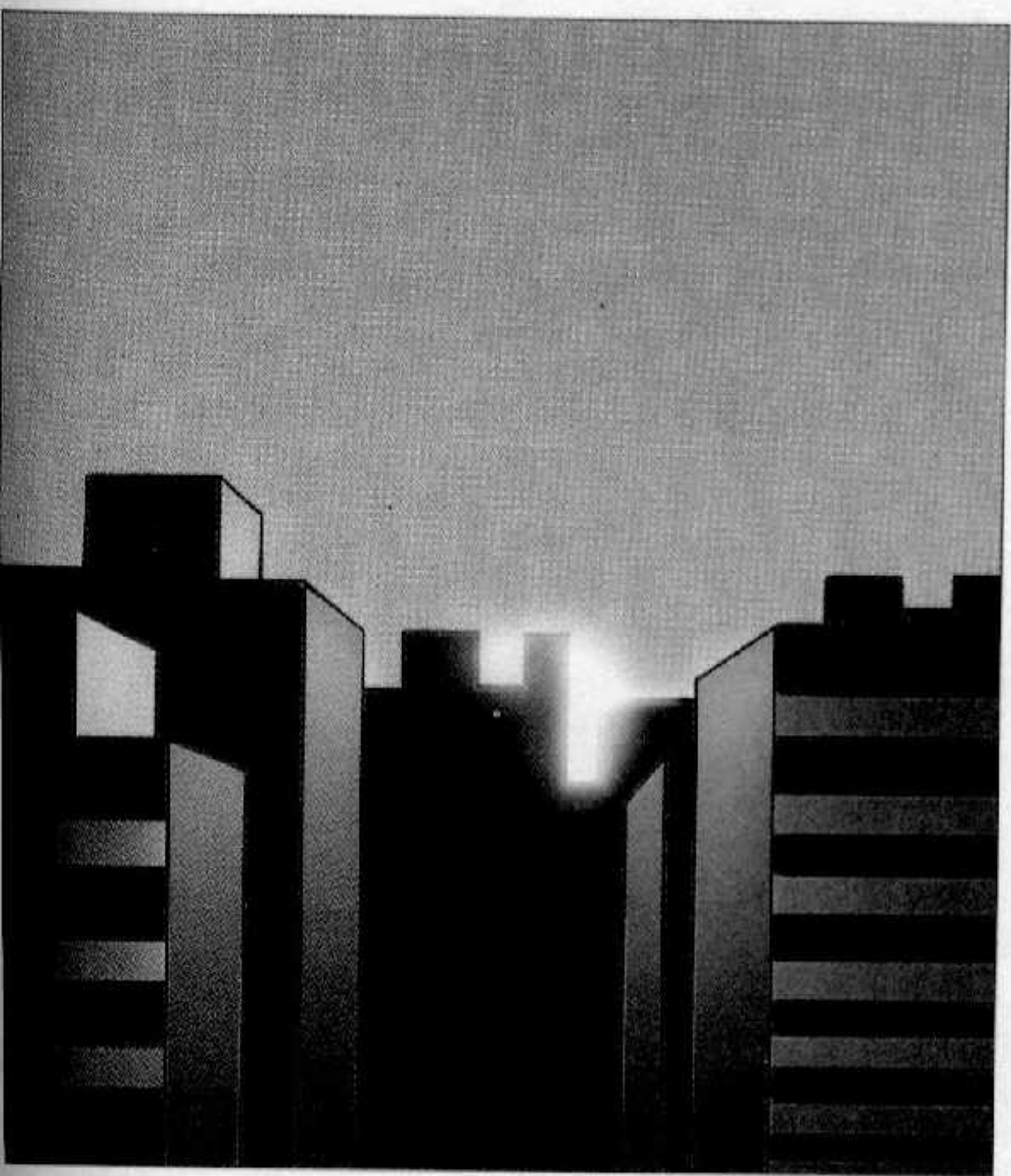
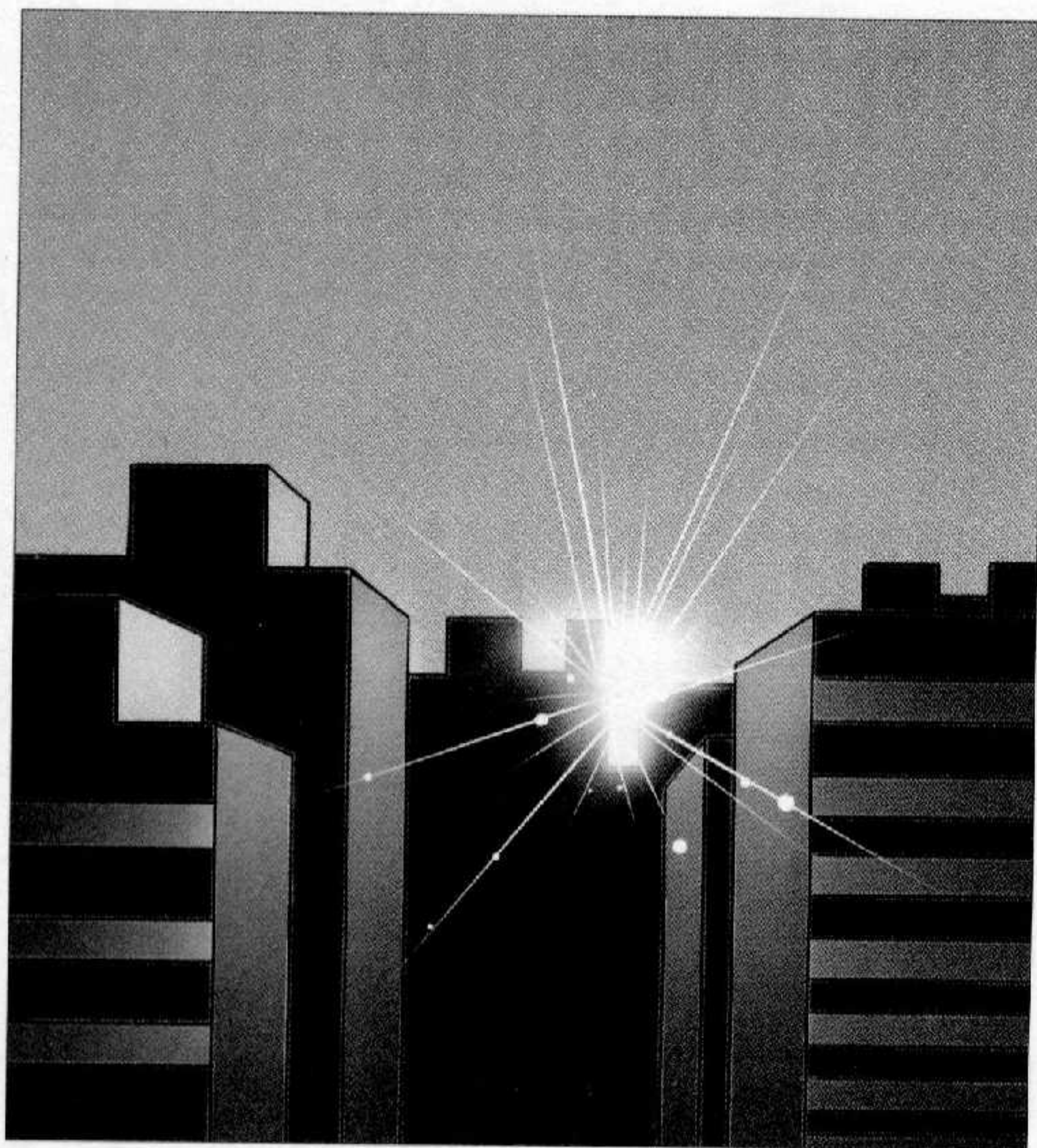
① 首先画出线稿。海边是适合表现日出的一种场景。

② 用灰度表现出画面中的明暗灰。由于天刚亮，所以整个画面中的灰度较多。

③ 接着以天空中的太阳光源为中心绘制渐变的效果，海面上出现了由于阳光照射而产生的受光面。

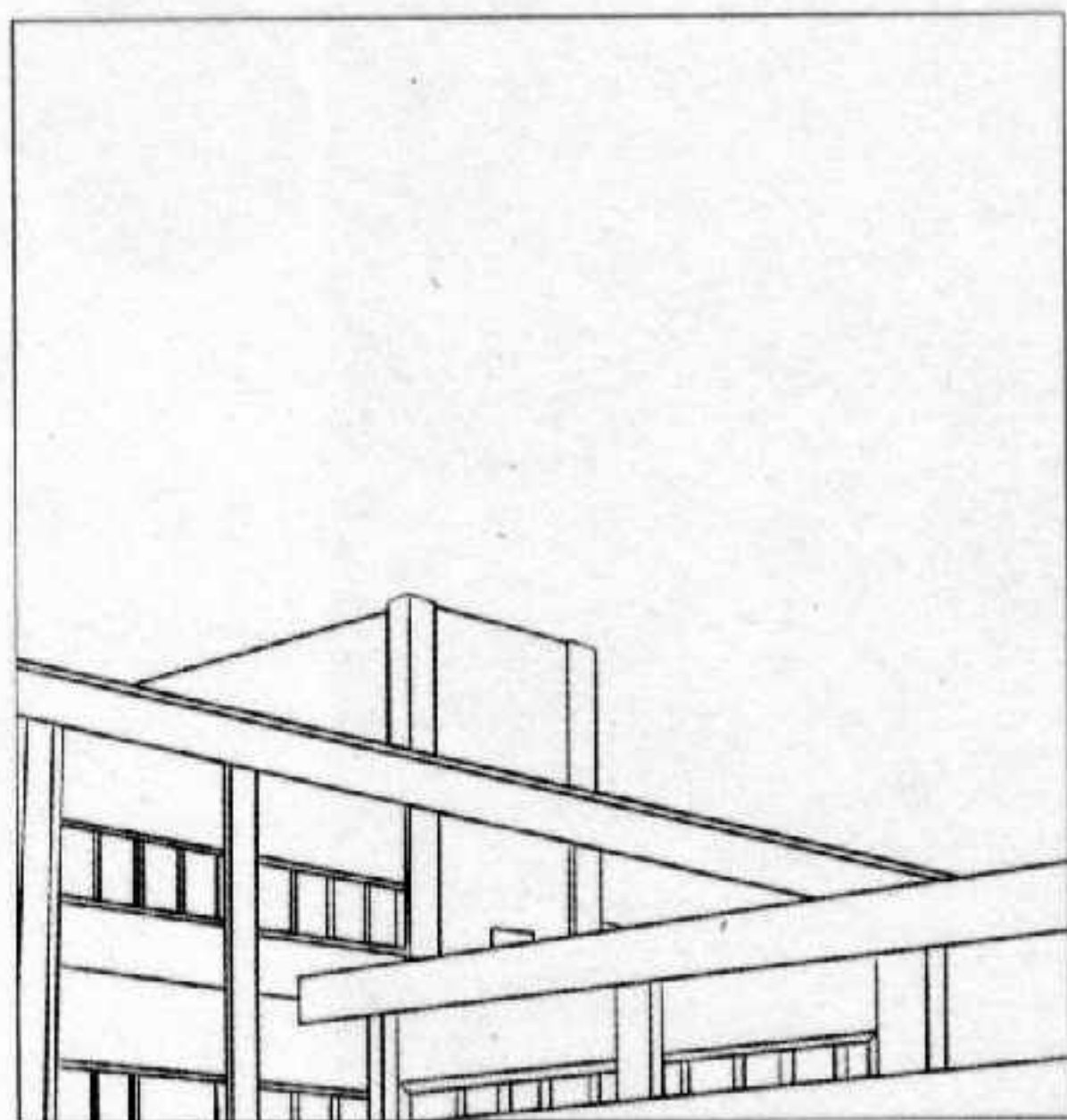
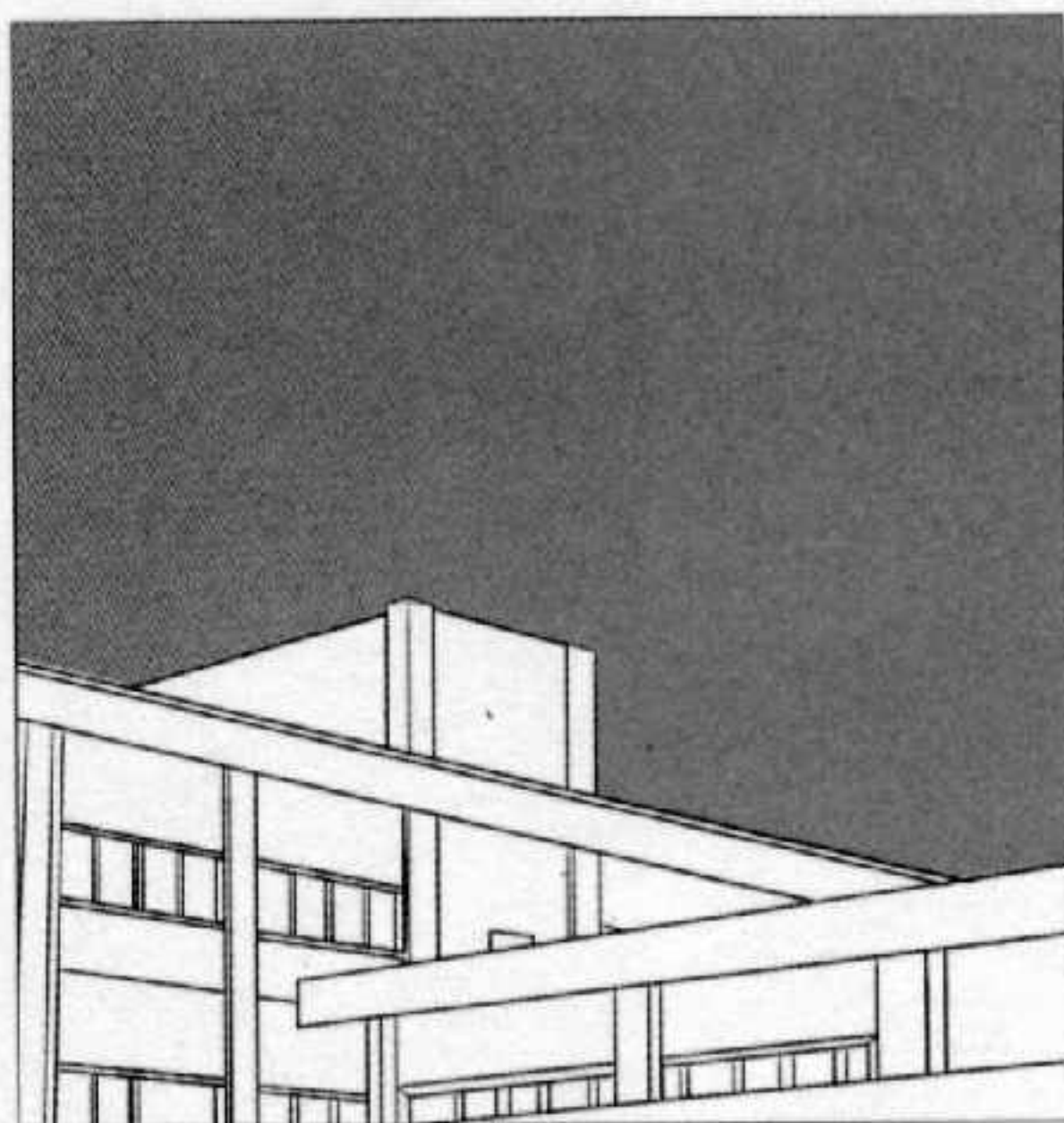
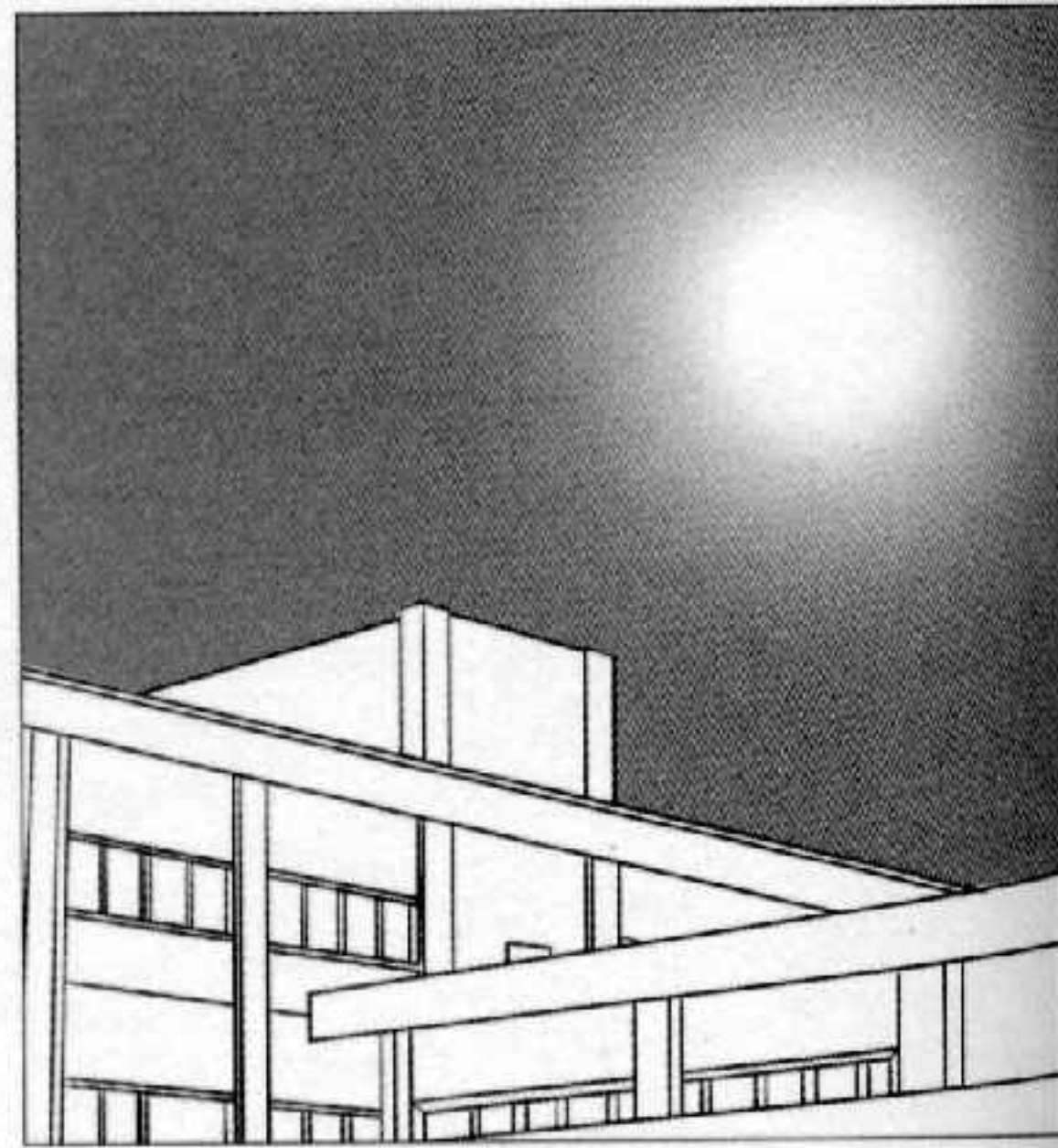
光影效果绘制完成

④ 最后在画面中画出日出时的阳光光照效果。整个画面处于朦胧的效果中，海面上要画出阳光照射后的波浪效果，树叶要表现出较为明显的高光，再添加些许朦胧的光线线条，完成光影稿的绘制。

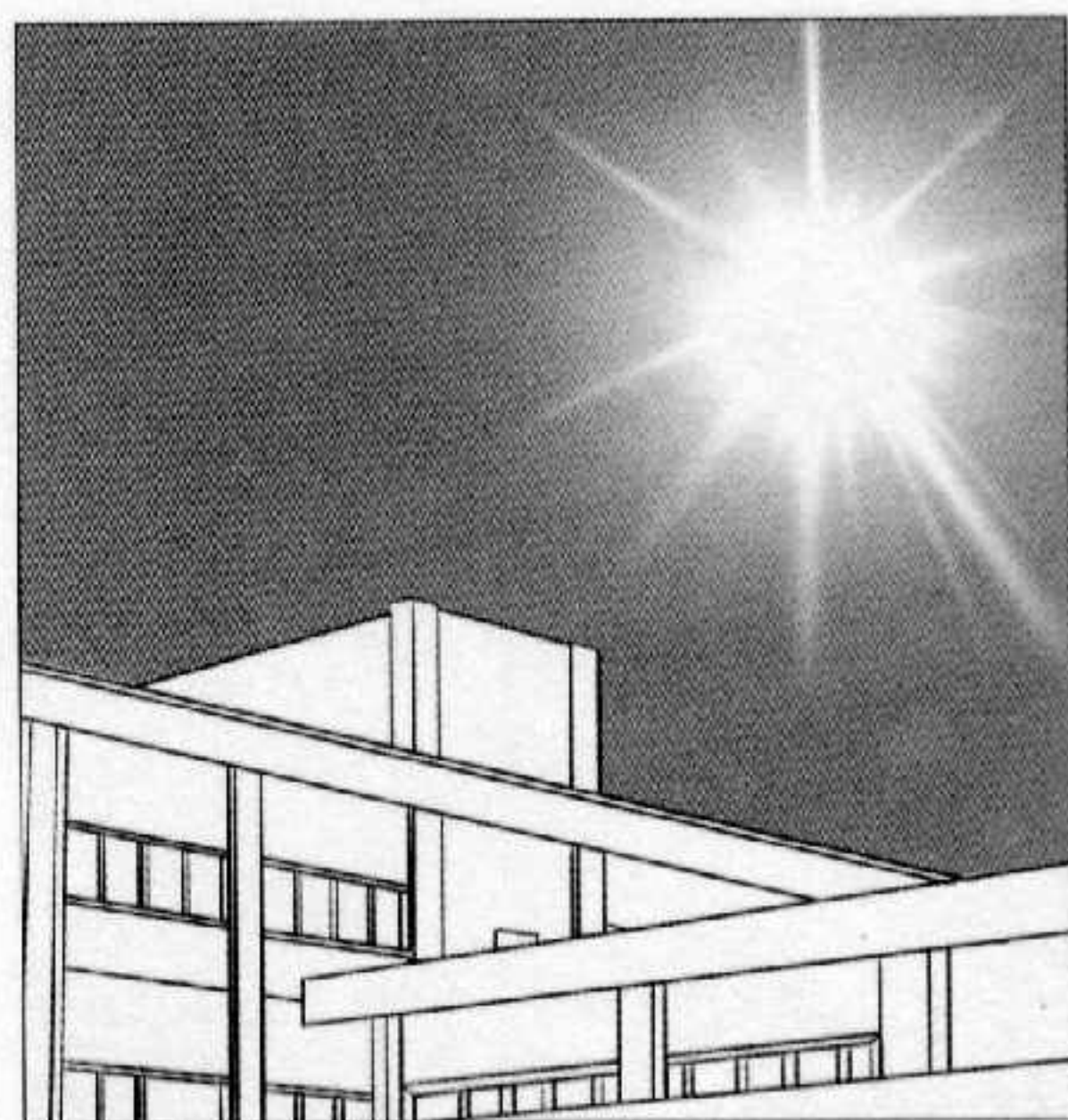
都市日出

①首先画出线稿，绘制出楼房的形状。只绘制要表现日出的局部图像即可。

②由于早晨的天色还很昏暗，使用渐变网点来表现出阴暗感，而阴影部分要使用非常深的网点。

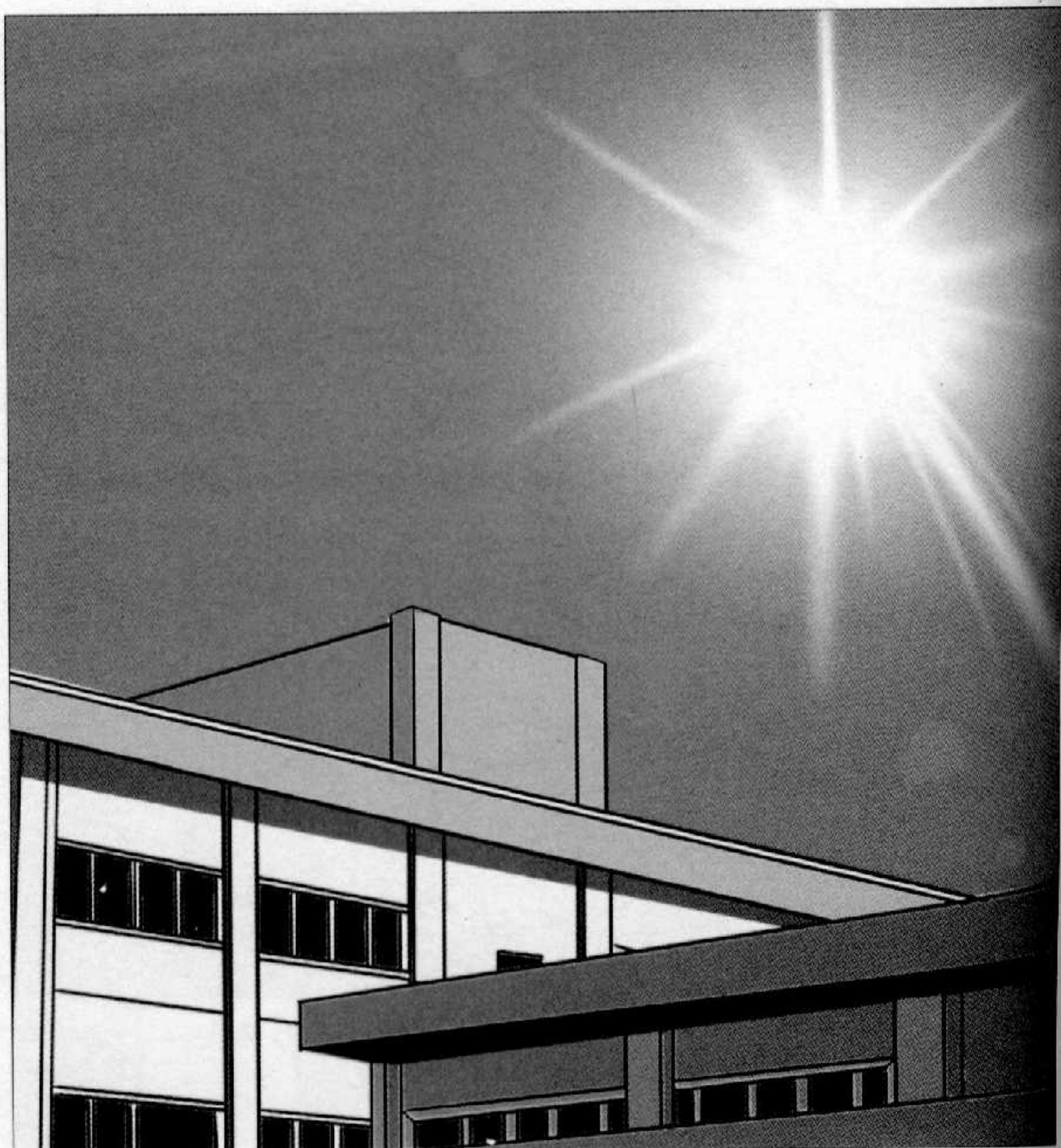
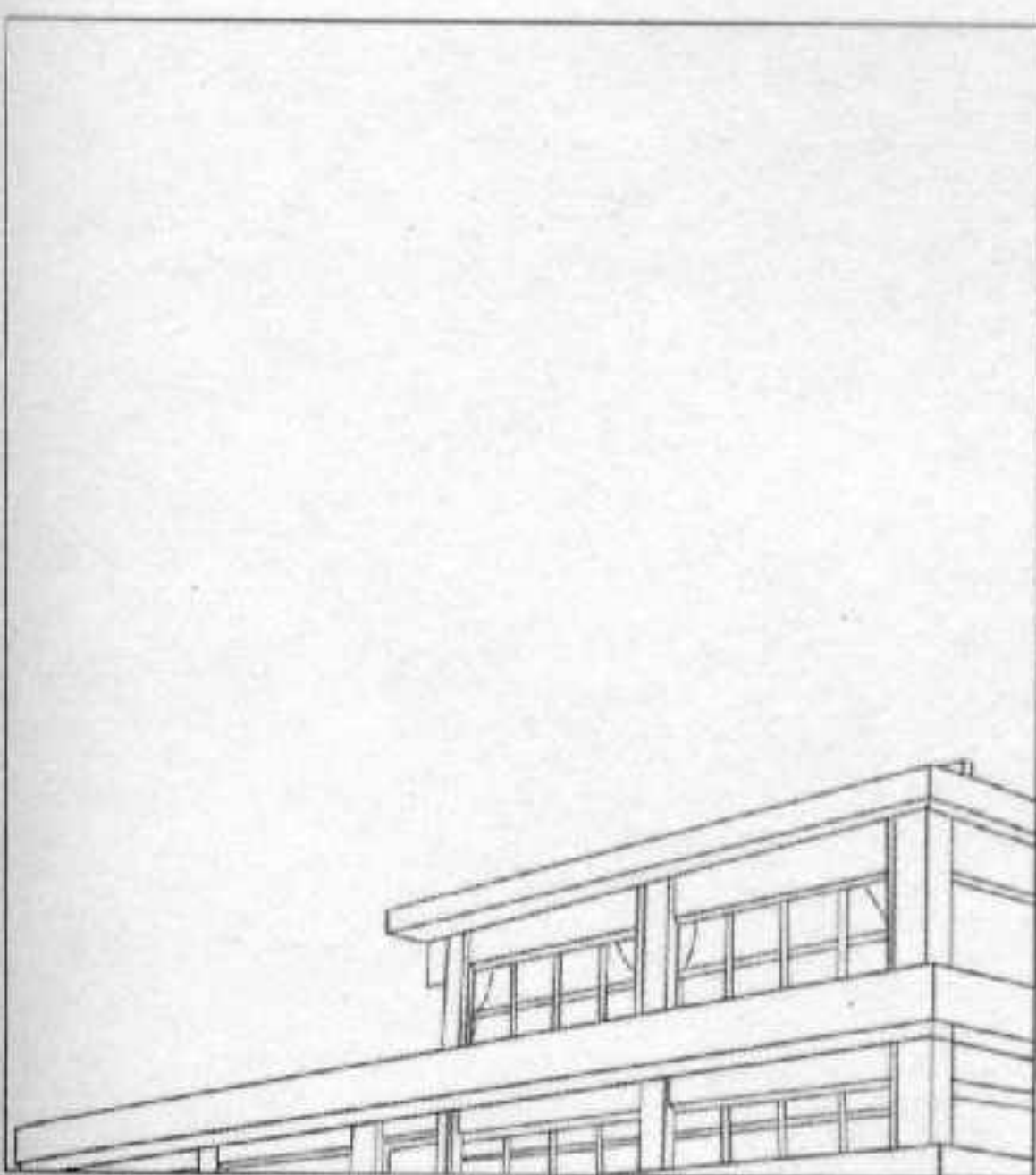
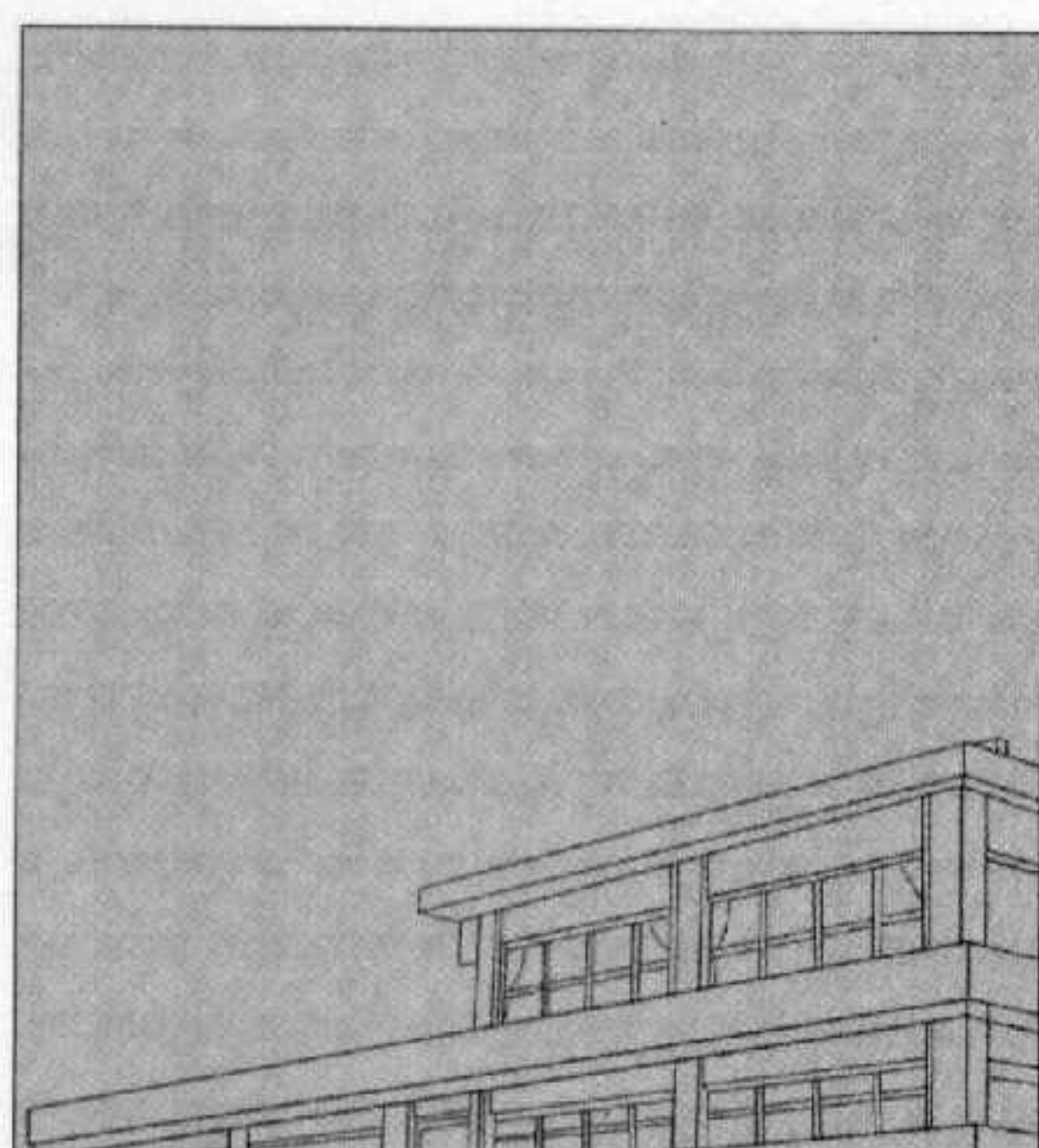
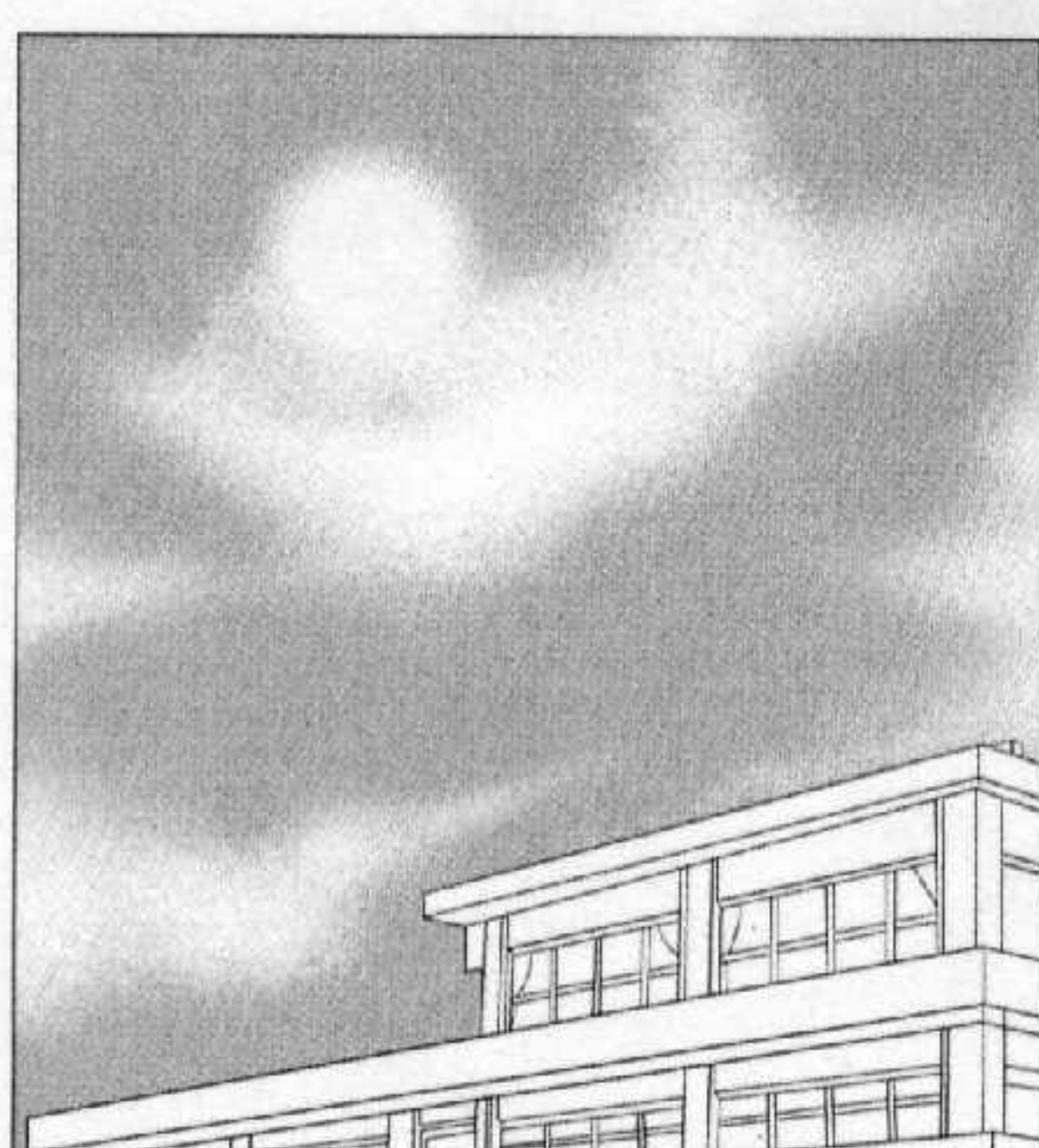
网点效果制作完成

③接着在楼之间刮削出日出时的阳光，阳光要表现得较为柔和。

④最后再刮削出较为强烈的白色线条来表现阳光的穿透力。

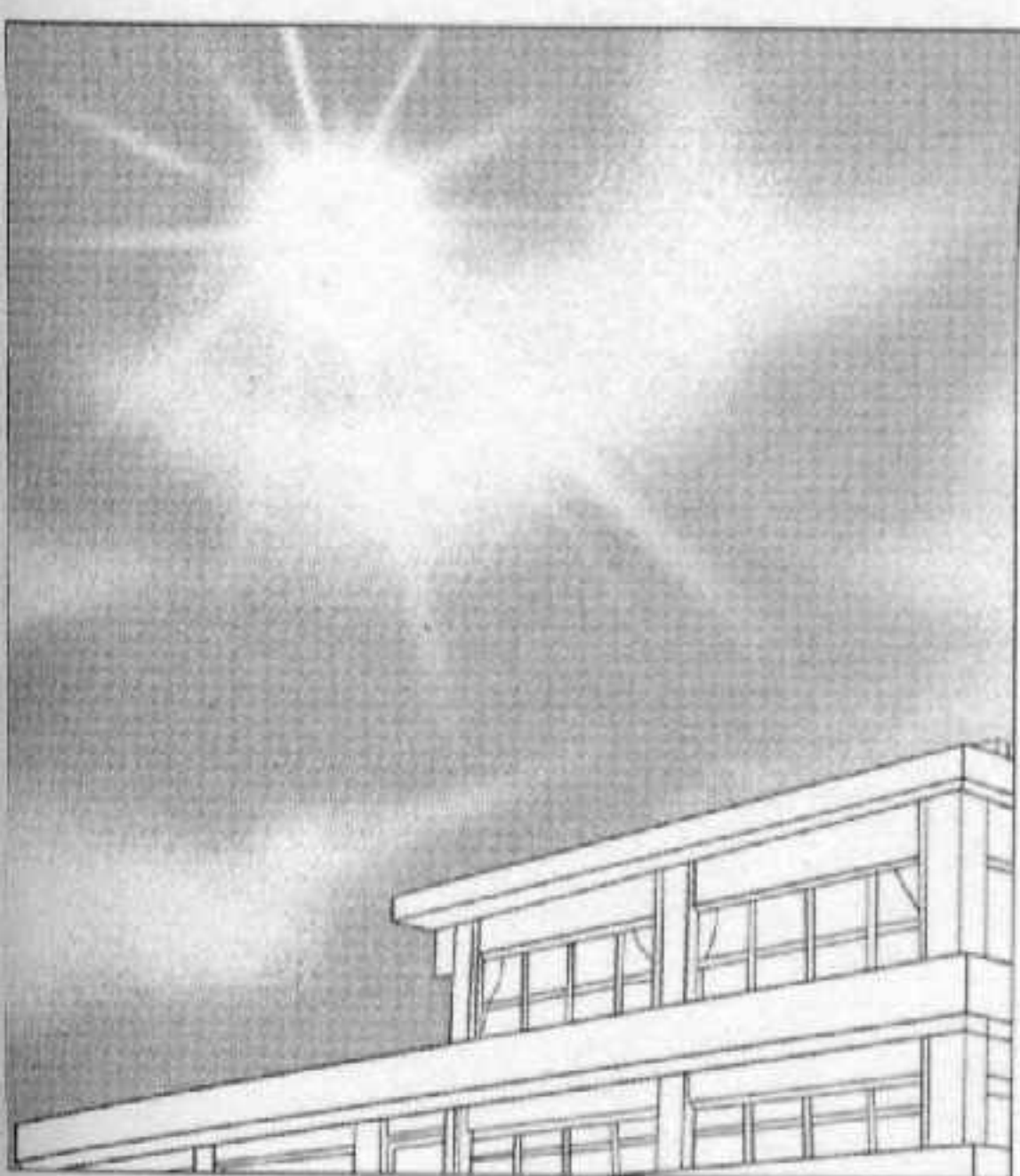
3.2 正午

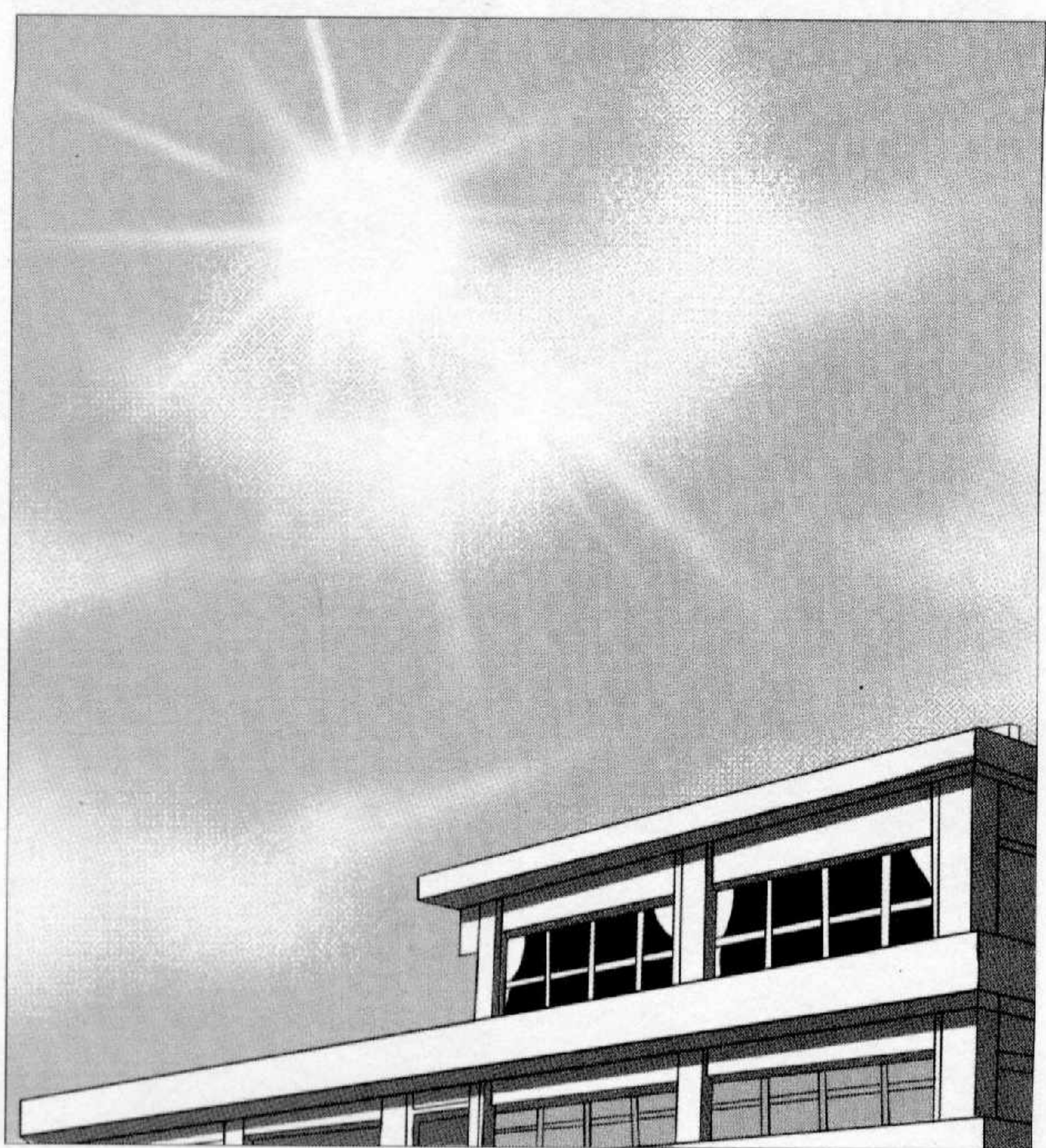
中午的阳光较为强烈，周围景物都处于明亮之中，而太阳的光线也要适当地绘制出来。

● 正午阳光1

① 首先绘制线稿，阳光部分不用刻意地绘制出来。

② 用大面积的灰色来表现天空的颜色。

③ 接着在画面中擦出太阳的大致形状，确定好光源的方向。

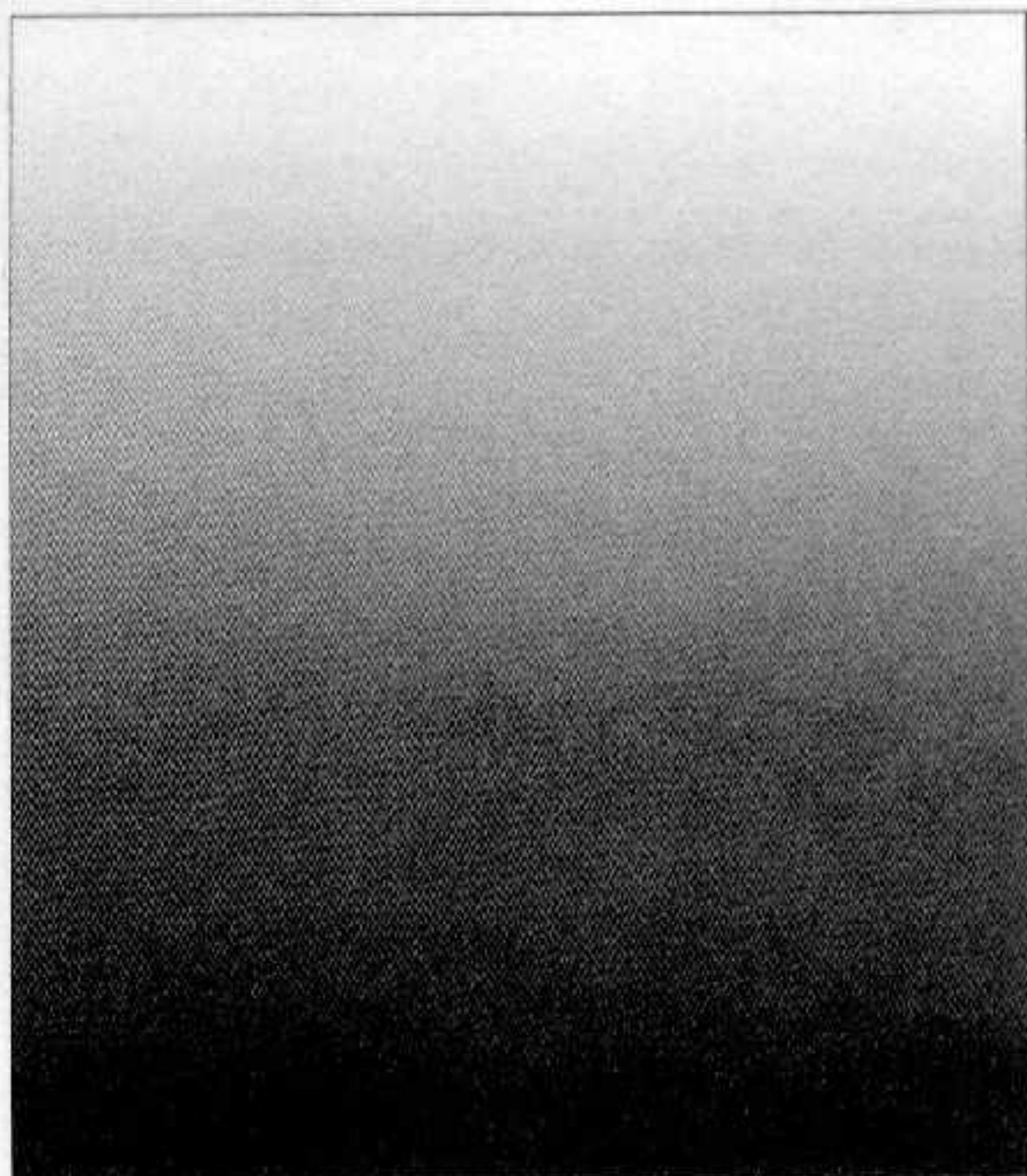
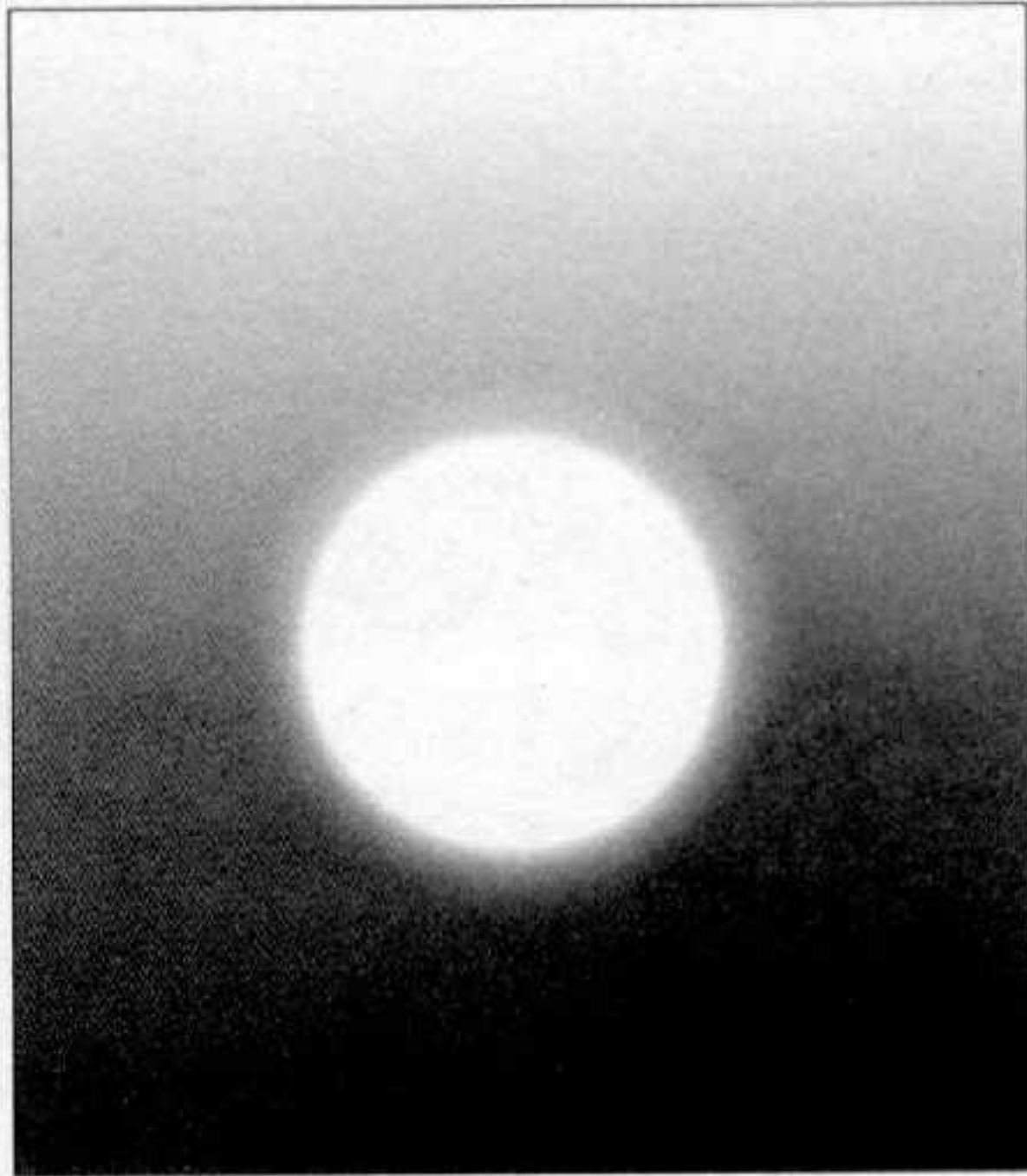
光影效果绘制完成

④ 绘制出太阳呈放射状的光线。注意太阳光的光线长度和粗细的表现都是不一样的。

⑤ 最后绘制出阳光照射到房屋上产生的阴影效果。为了使阳光更显明媚，可适当添加光线圈来表现。至此，正午的光影效果图就绘制完成了。

正午阳光2

① 首先绘制出线稿部分，同样不用绘制出阳光。

② 接着大面积地粘贴灰网，用来表现天空的颜色。

③ 在画面中对色调进行刮削处理，刮出天空中的太阳及周围的云朵效果。

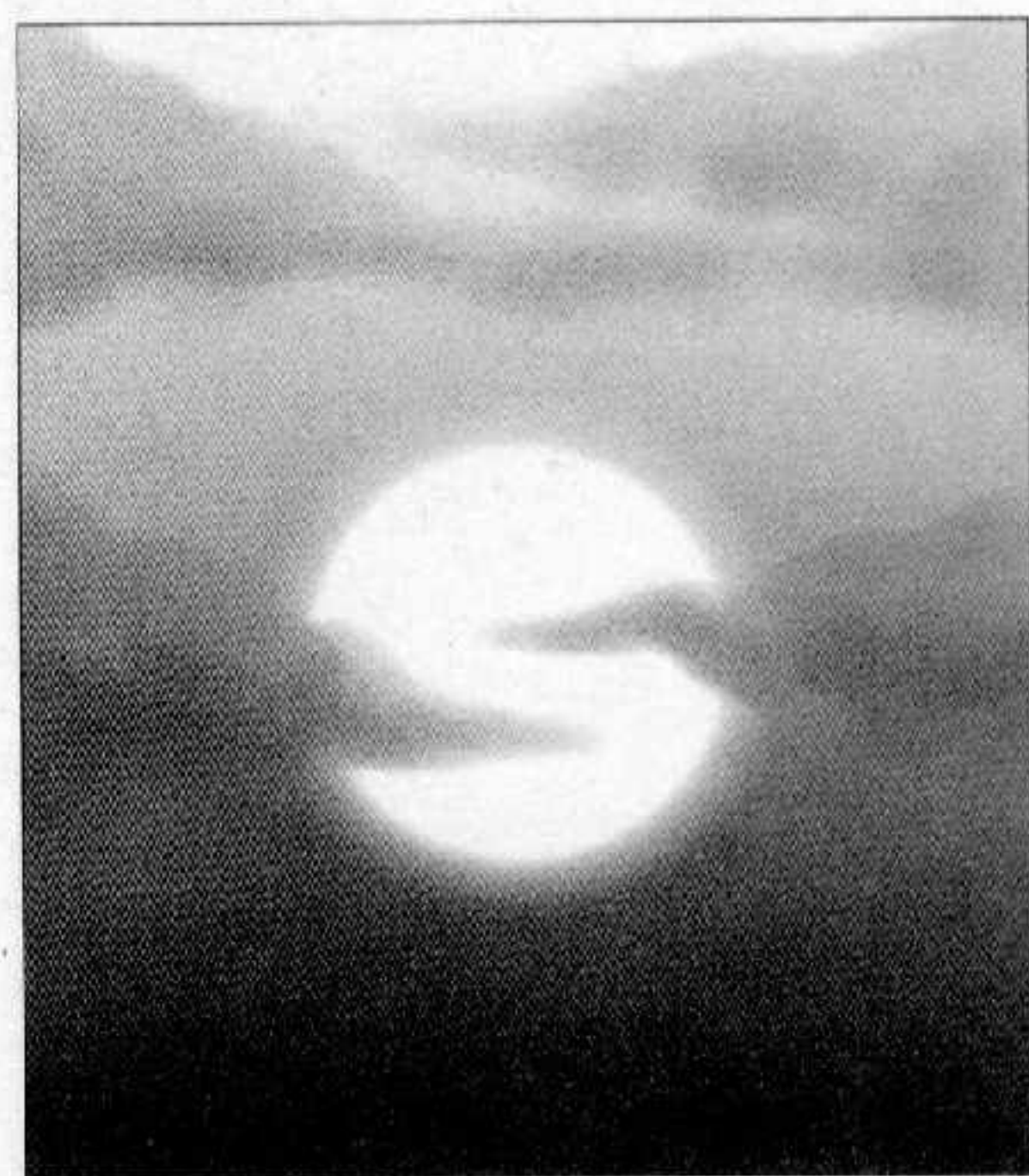
网点效果制作完成

④ 为了表现阳光的明媚，在太阳的周围刮出阳光光线。

⑤ 最后使用网点来表现建筑物受到光照之后产生的明暗灰光影效果，注意画面中亮部与暗部的对比。至此，正午的网点效果图就制作完成了。

3.3 夕阳

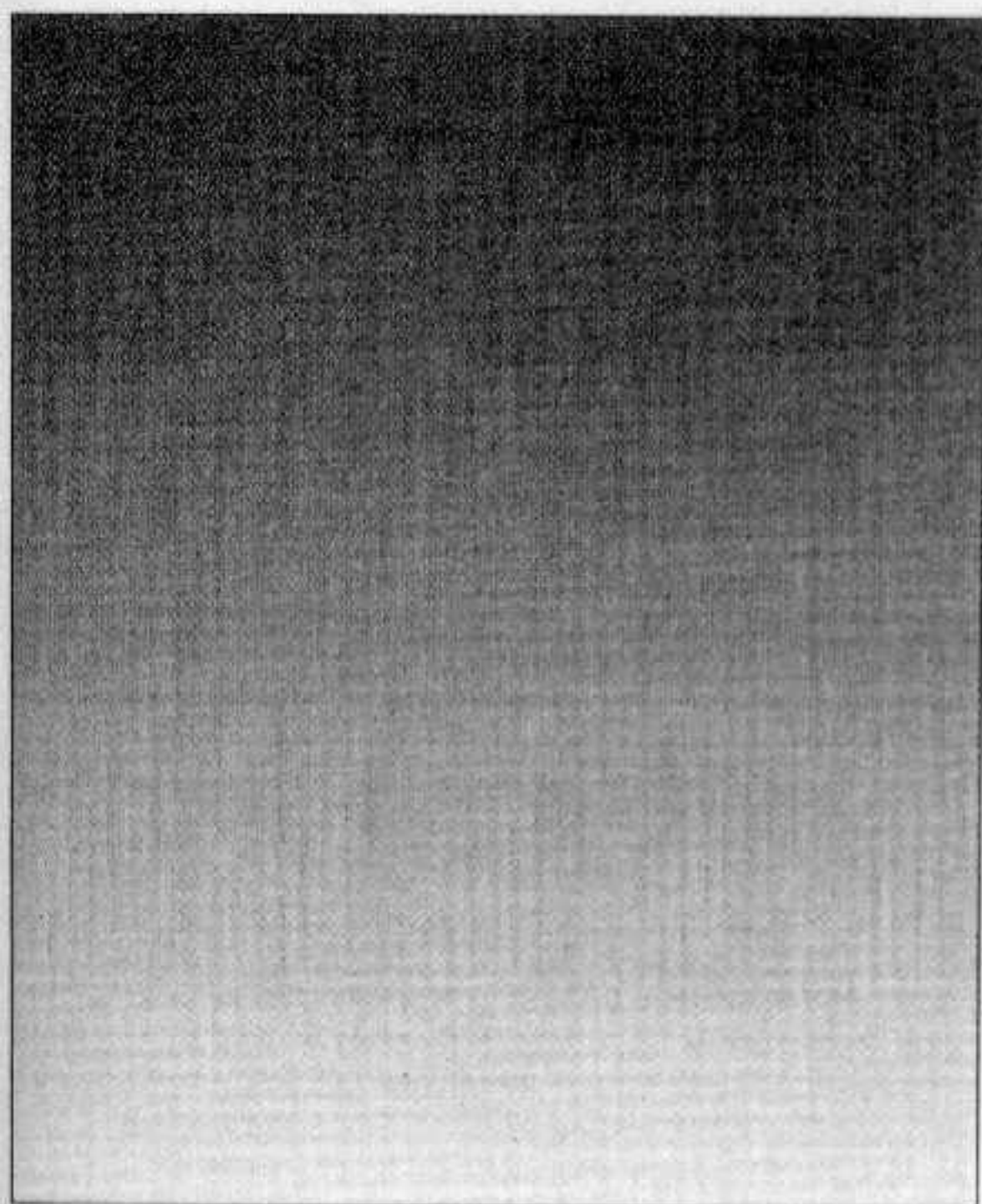
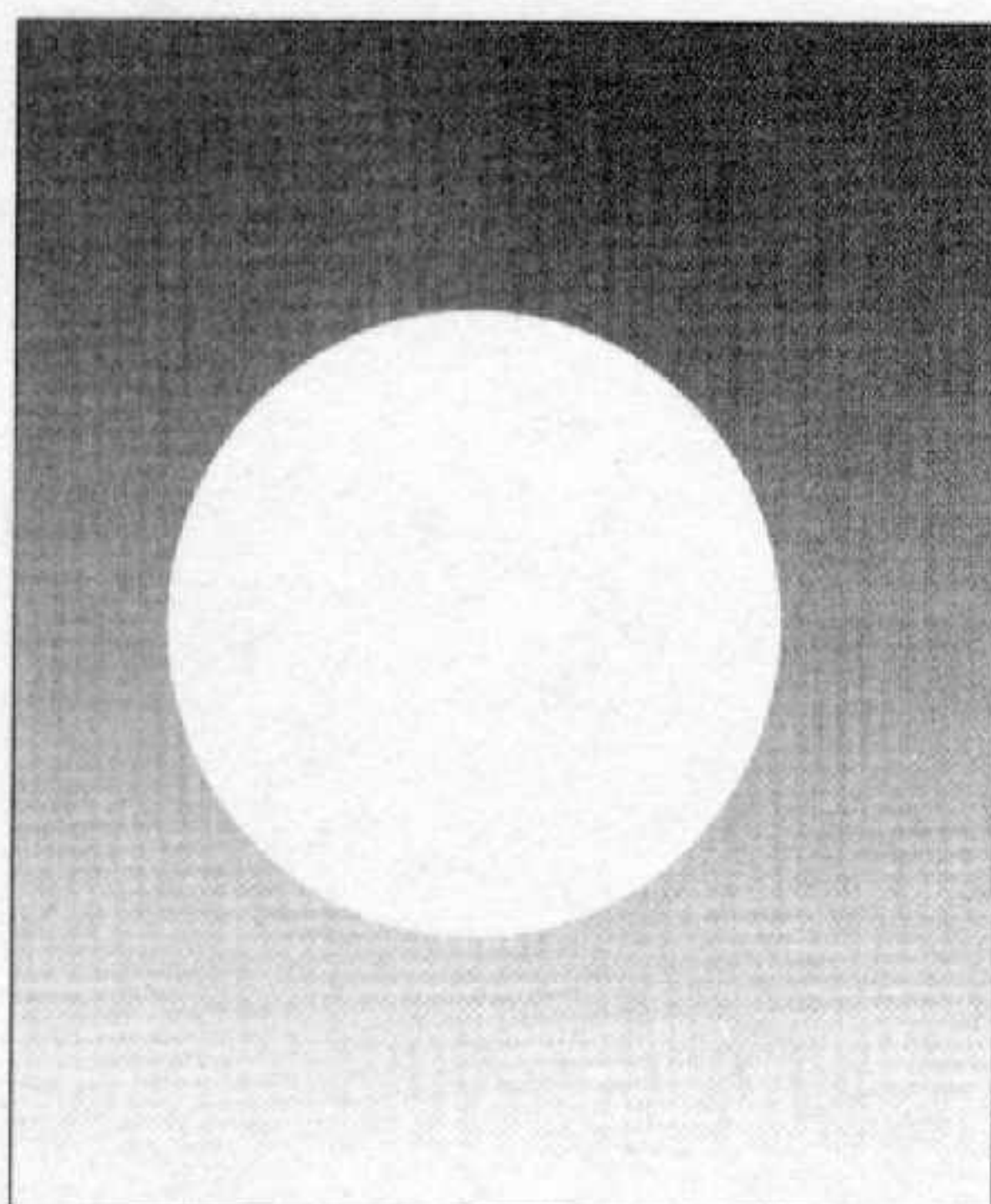
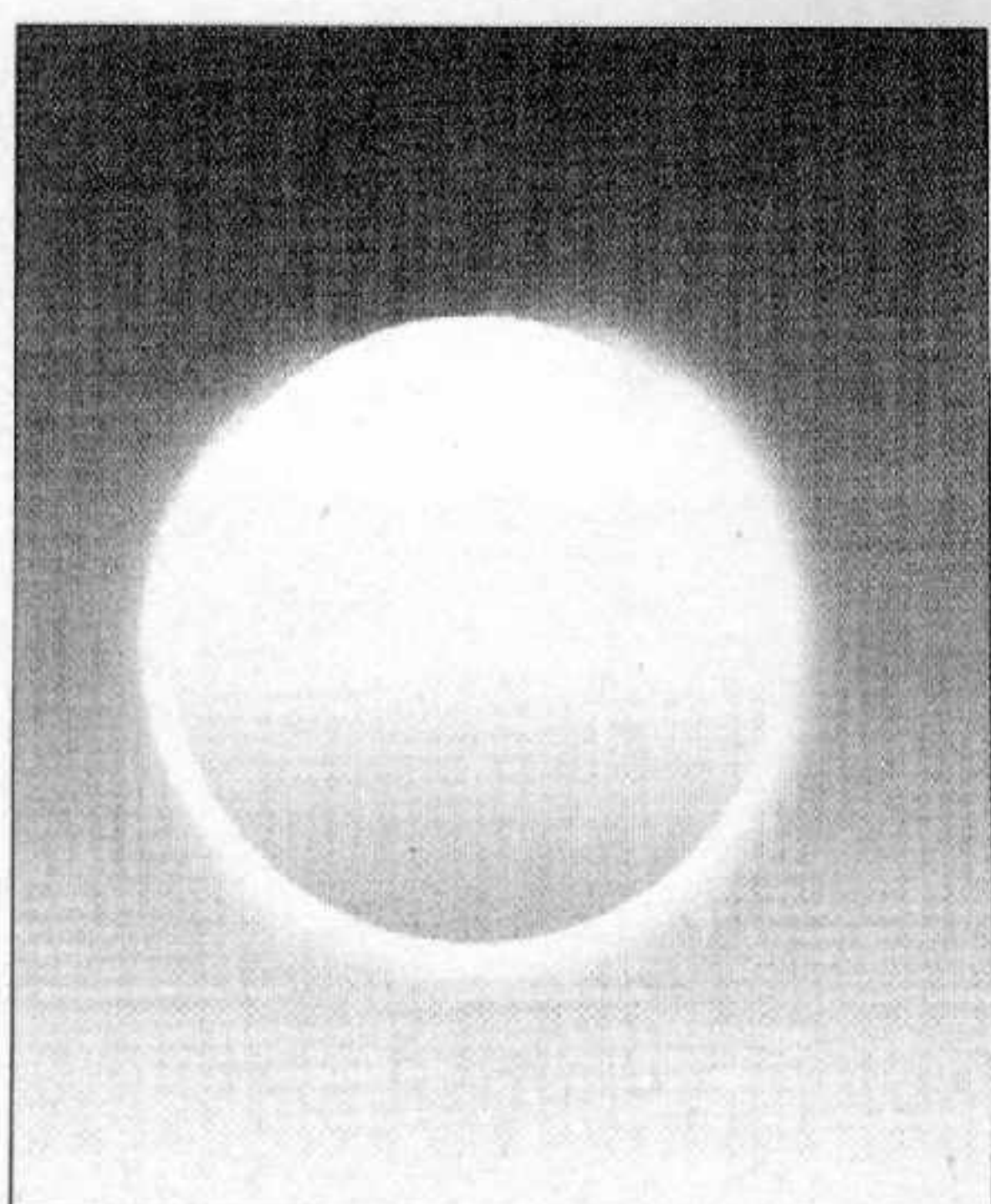
夕阳给人的感觉是朦胧的，要怎样把握夕阳的光影表现呢？下面就对此进行讲解。

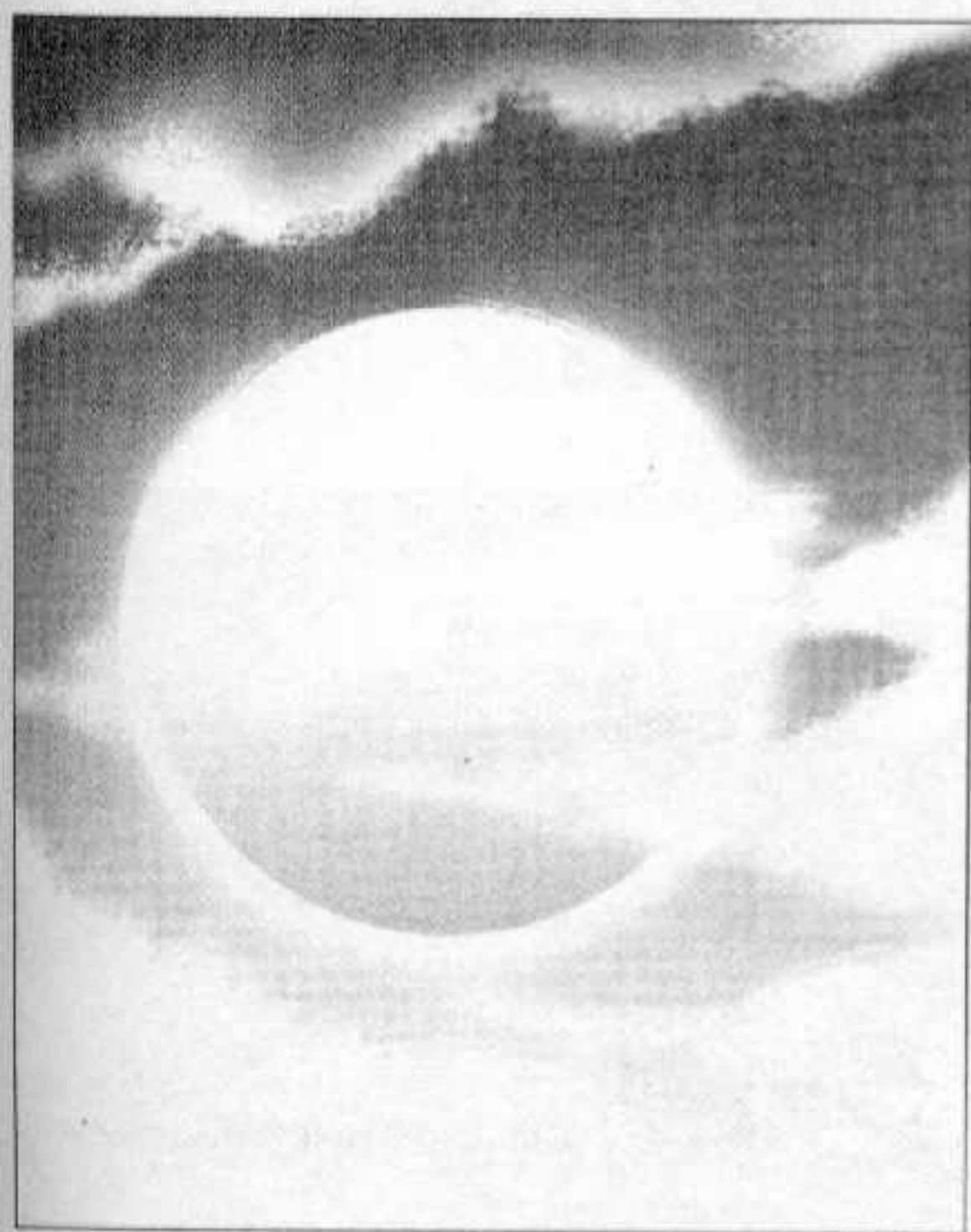
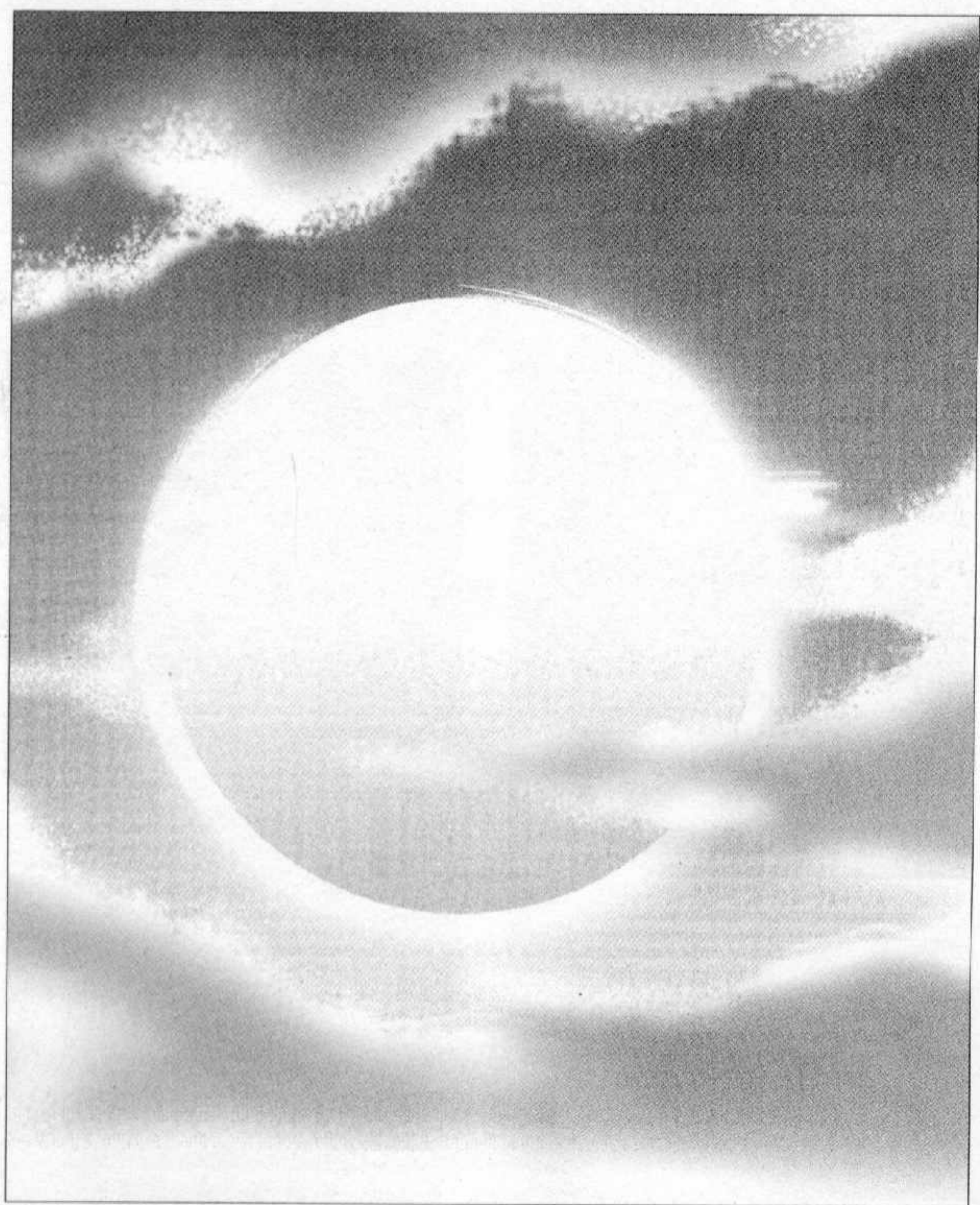
夕阳效果1

① 首先使用渐变的灰色，表现出夕阳西下时天空的黑暗效果。

② 接着擦出白色表现夕阳。注意要表现出夕阳的柔和。

③ 然后用灰色绘制出云朵效果。注意要表现出云朵的厚度及体积感。

光影效果绘制完成

④ 再绘制遮挡夕阳的云朵效果。注意云朵的位置和与夕阳之间的遮挡关系。

⑤ 最后再在夕阳的下方绘制出厚厚的云朵效果，表现出夕阳渐落的感觉。至此，夕阳的光影效果图就绘制完成了。

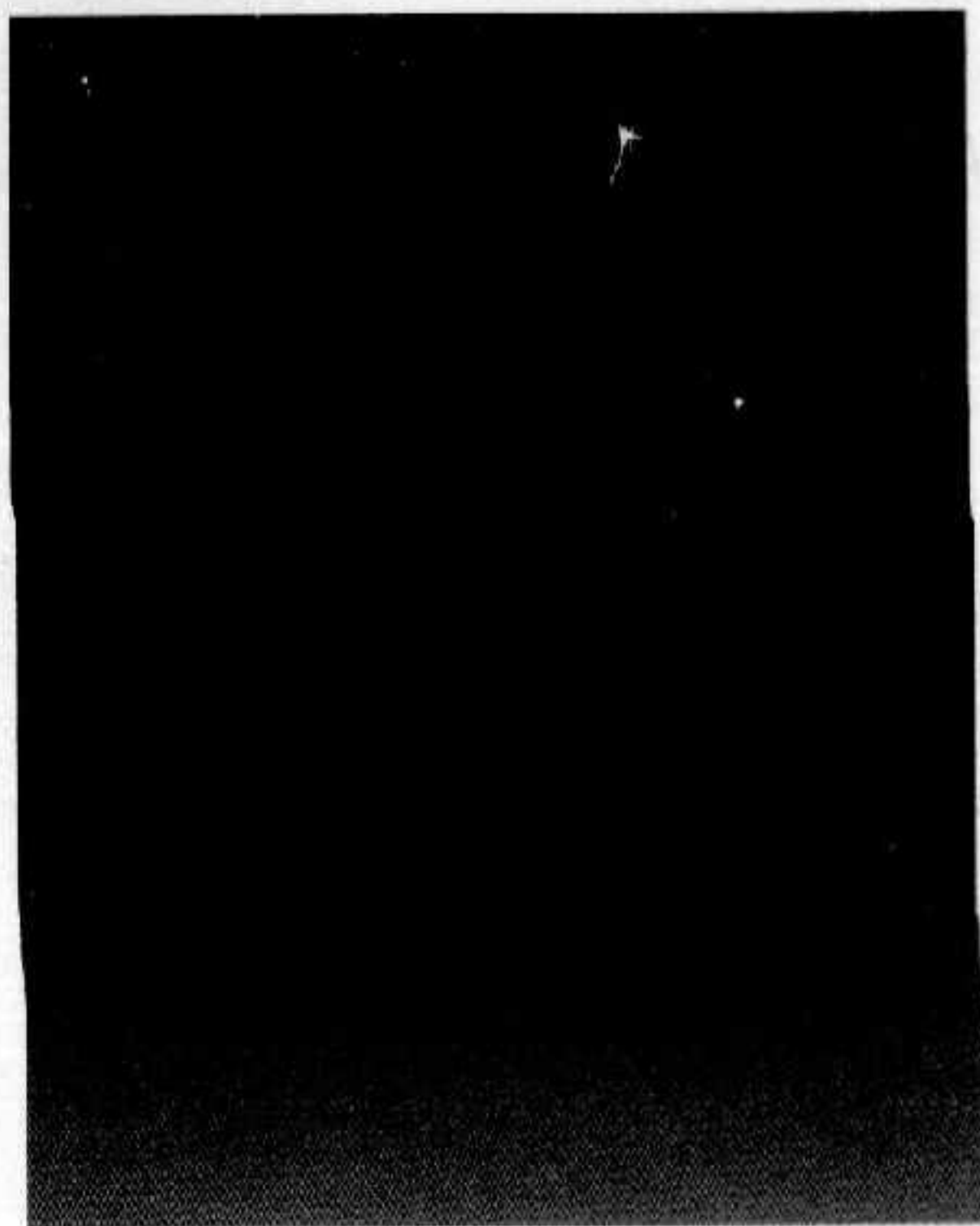
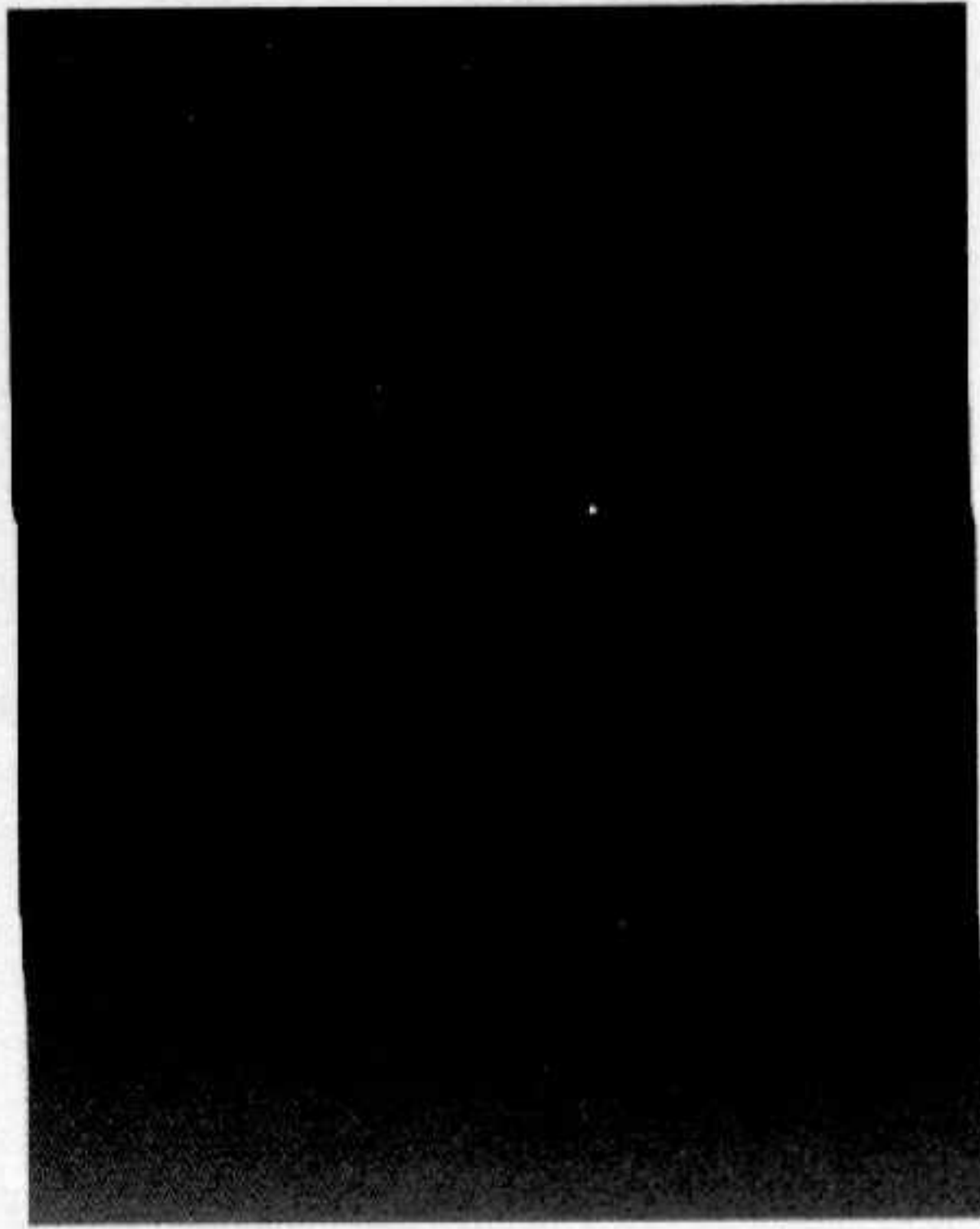
夕阳效果2

①首先大面积地贴出表现天空的渐变网点。

②接着在渐变网点上刮出太阳的形状。

③在画面中太阳轮廓的外侧用橡皮擦出夕阳的边缘。注意要表现出较为柔和的边缘效果。

网点效果制作完成

④为了表现夕阳与云朵间的遮挡效果，在画面中叠网，制作出云朵效果。

⑤由于遮住夕阳的云朵其前面为背光面，所以我们在白色的云朵上叠上一层网点，制作出云朵的阴影。至此，夕阳的网点效果图就制作完成了。

3.4 星空

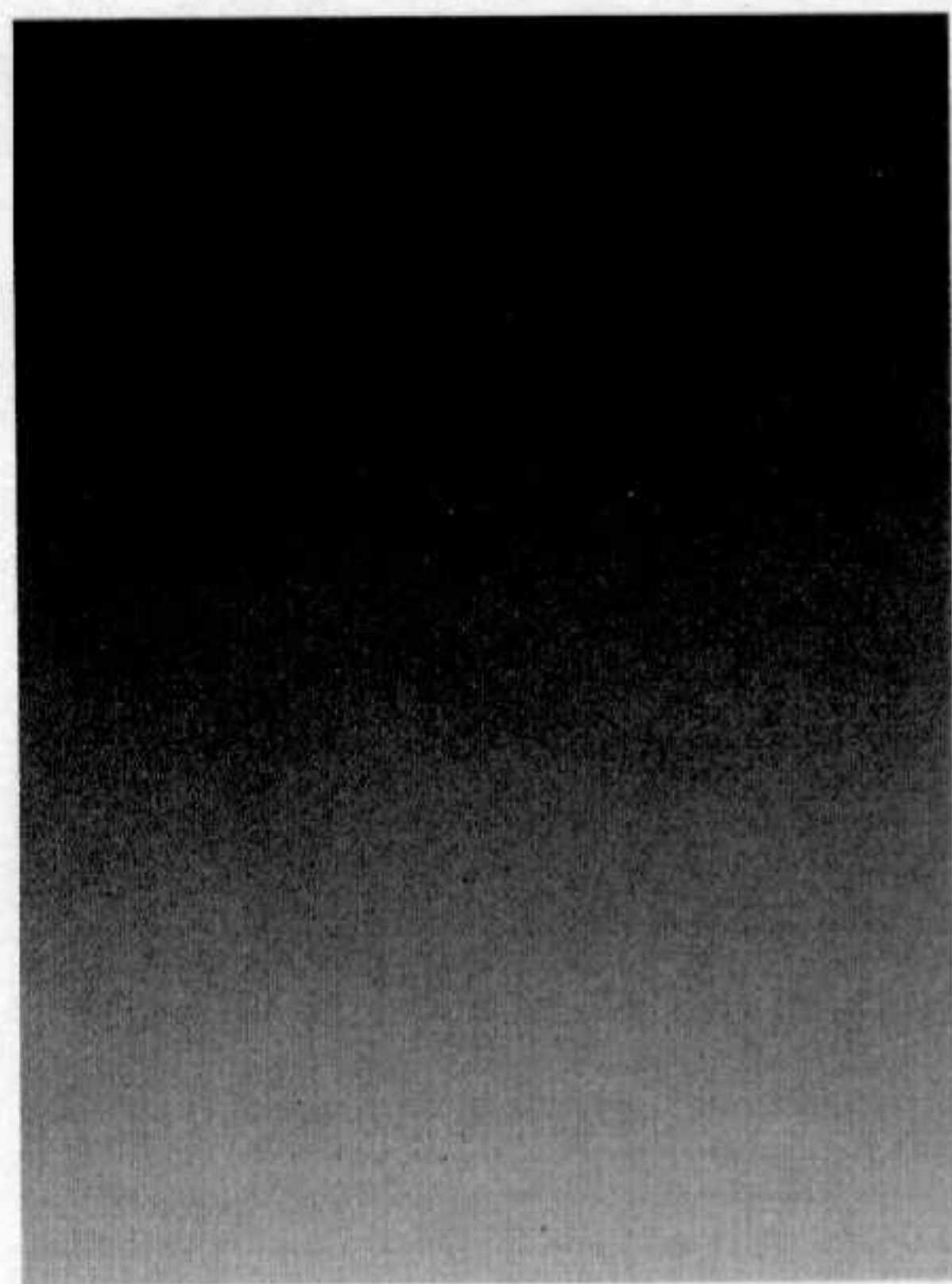
星空的表现方法很简单，在黑色画面中添加白色的亮点就可以了，下面我们就来一起看看吧！

星空效果1

光影效果绘制完成

① 在表现光影稿时，我们使用色彩较为浓重的渐变色块来表现天空的黑暗感觉。

② 在渐变的画面中用白色点出较为浅淡的星星，可按近密远疏的方式来进行排列。

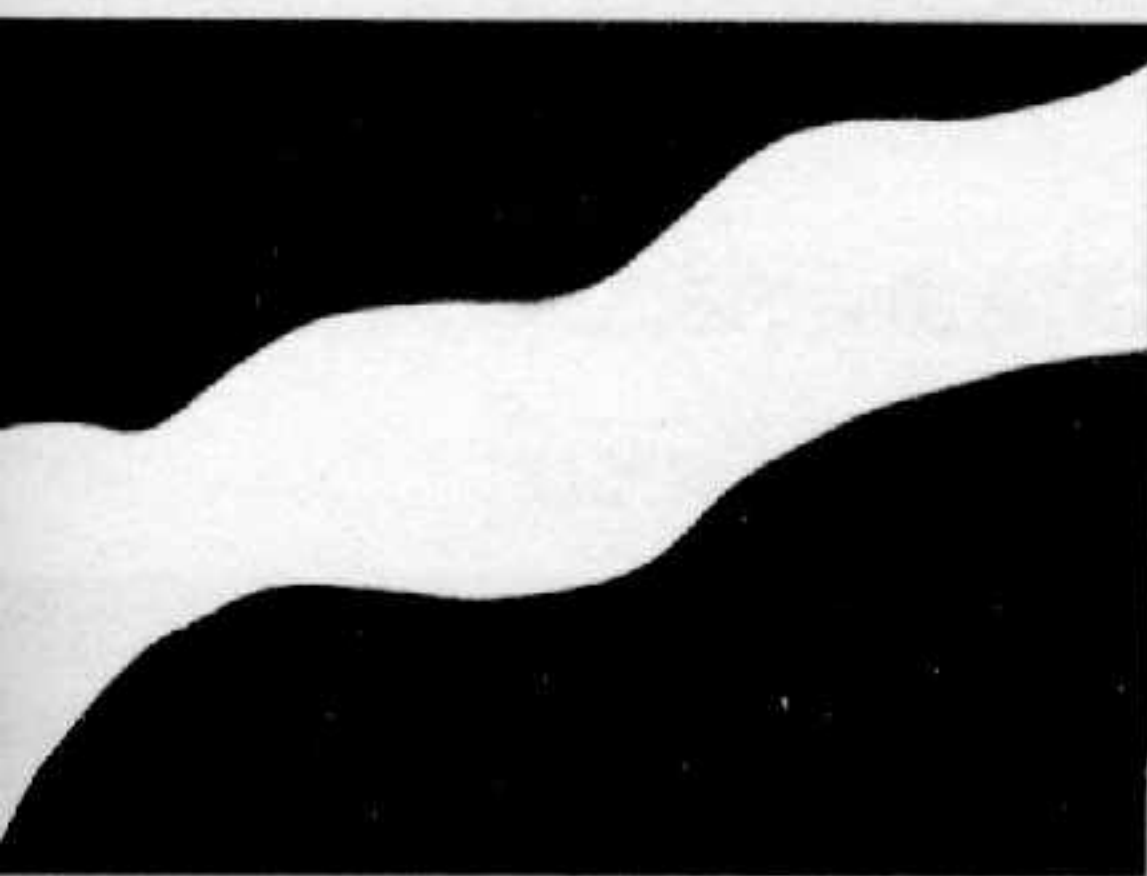
③ 进一步修饰夜空，添加更多更为明亮的白色点来表现繁星点点的效果。其中较大的星星应先用白色点出中心，再在周围通过点描出细小的白点来表现星光。

星空效果2

网点效果制作完成

① 在表现色调稿时，要使用渐变网点来表现天空的黑暗感觉。

② 在渐变网点上分散地刮出星空中的星星效果。

③ 为了使画面的效果更美观，我们需要对个别的星星进行修饰，刮出几个较大的星星，并表现出星光效果。

星云

①在表现星云效果时，我们先在黑色背景中画出一道白色来表示星云的走向。

②接着在前面画好的白道周围用点阵的方式画出向外扩散的星云。

光影效果绘制完成

③最后再对画面进行细部的刻画，运用灰色点描出星云上的空隙。并在外围修饰几颗较为明亮的星星表现扩散的星云。

银河系

①表现银河系时，首先用白色在黑色背景中确定银河的整体形状。

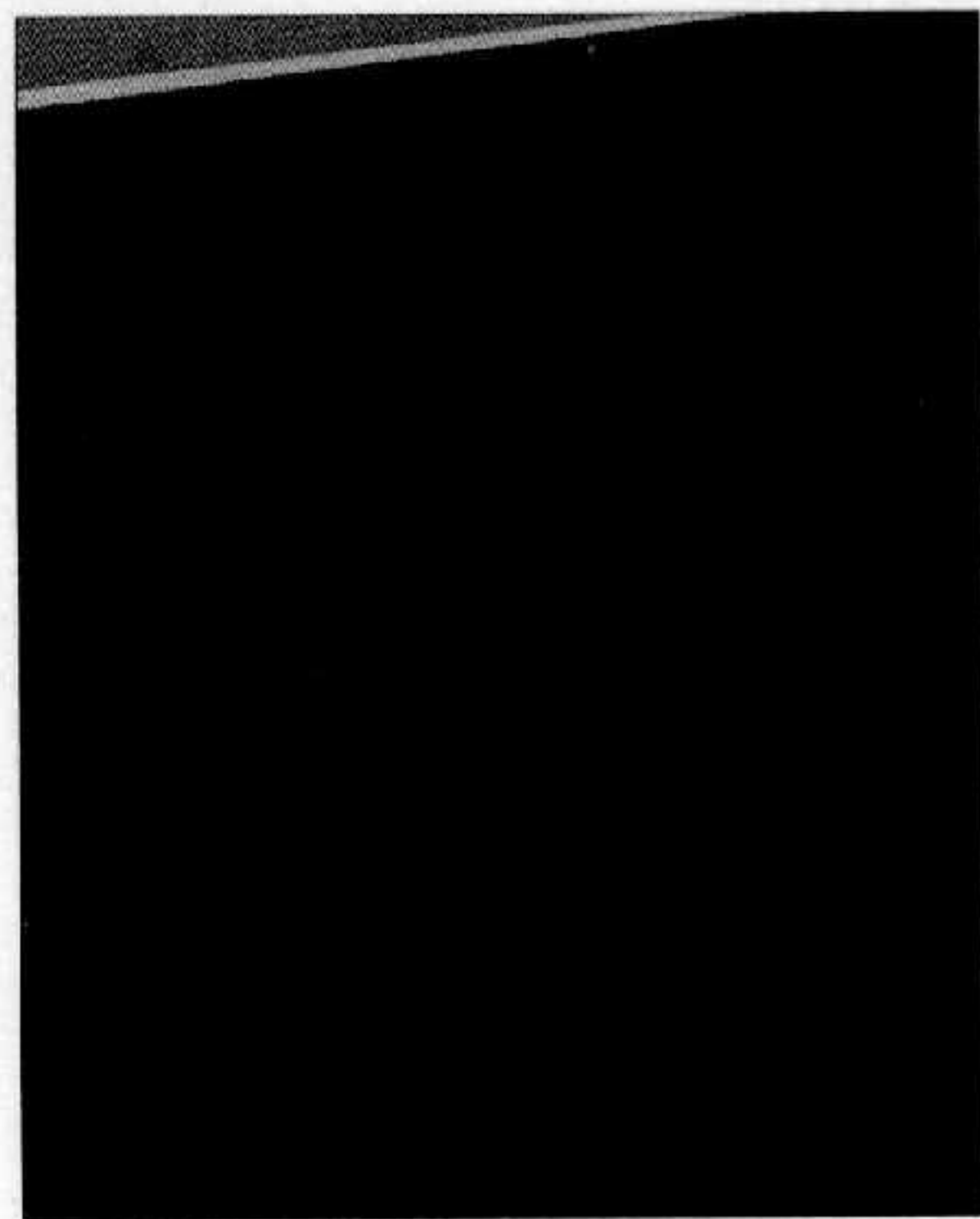
②接着在白色形状的外围用点阵的方式绘制出向外扩散的星球。

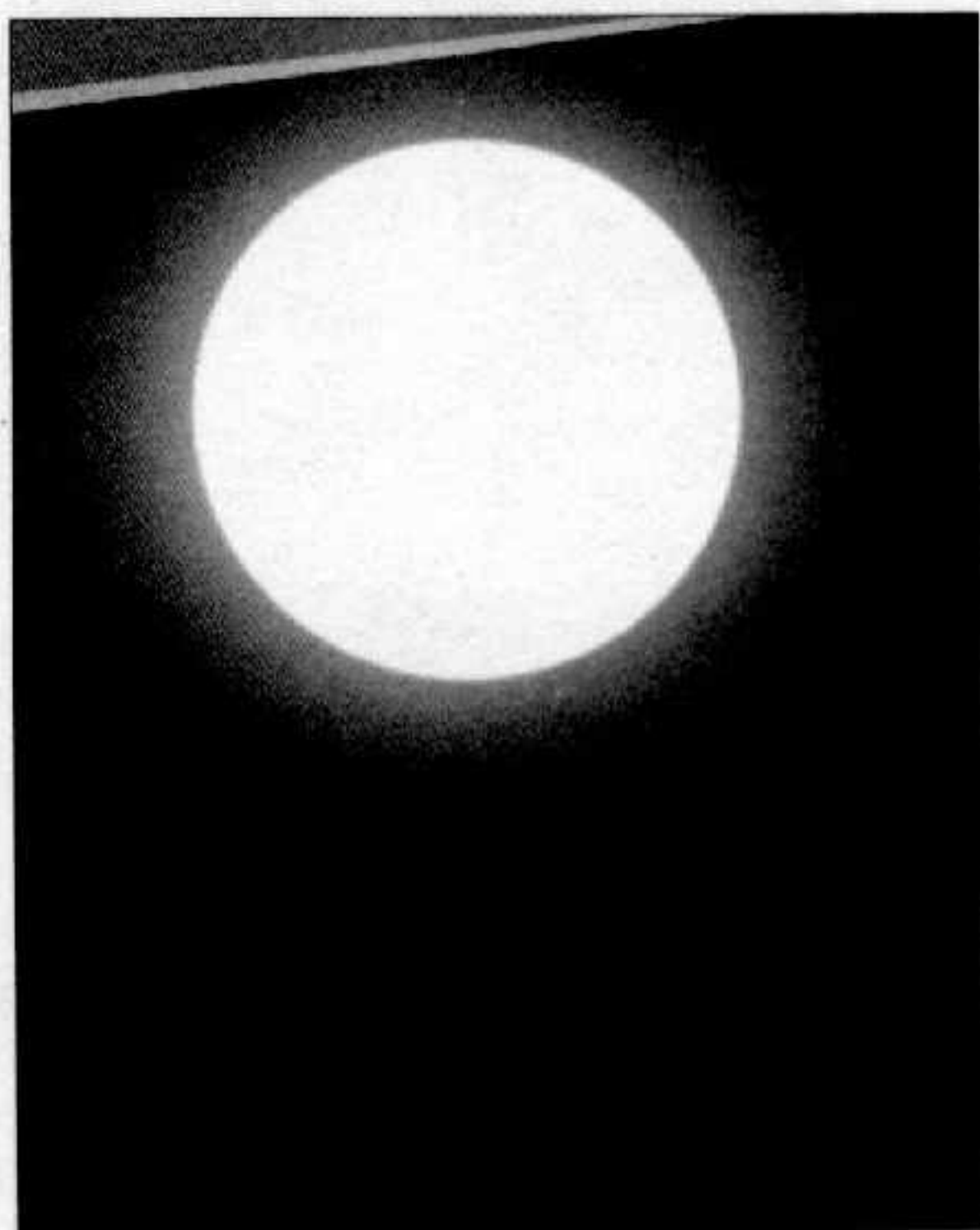
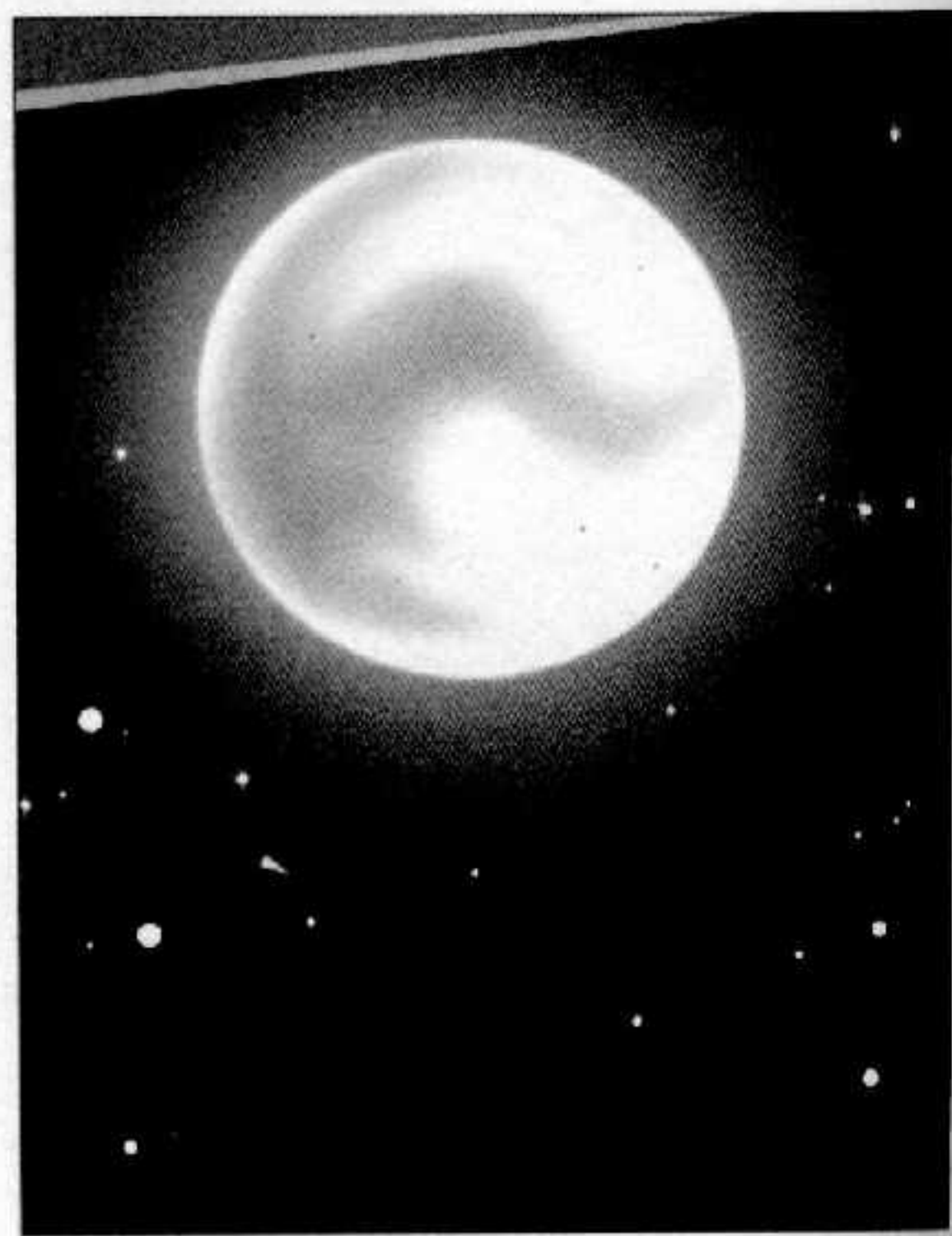
光影效果绘制完成

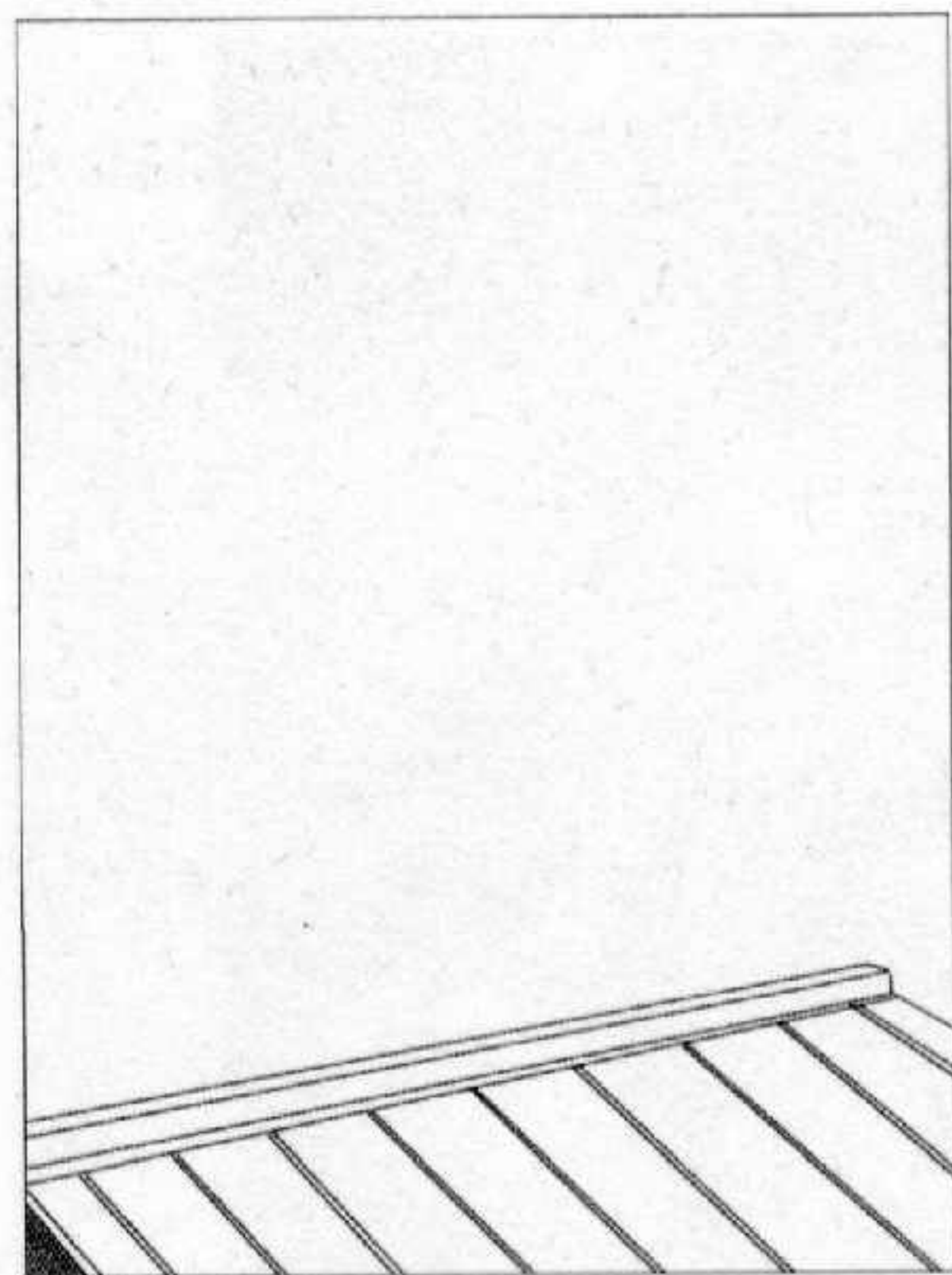
③最后对银河系进行细部的刻画，在银河系的外侧绘制出较为精美的星星来修饰画面，让画面更加充实美观。

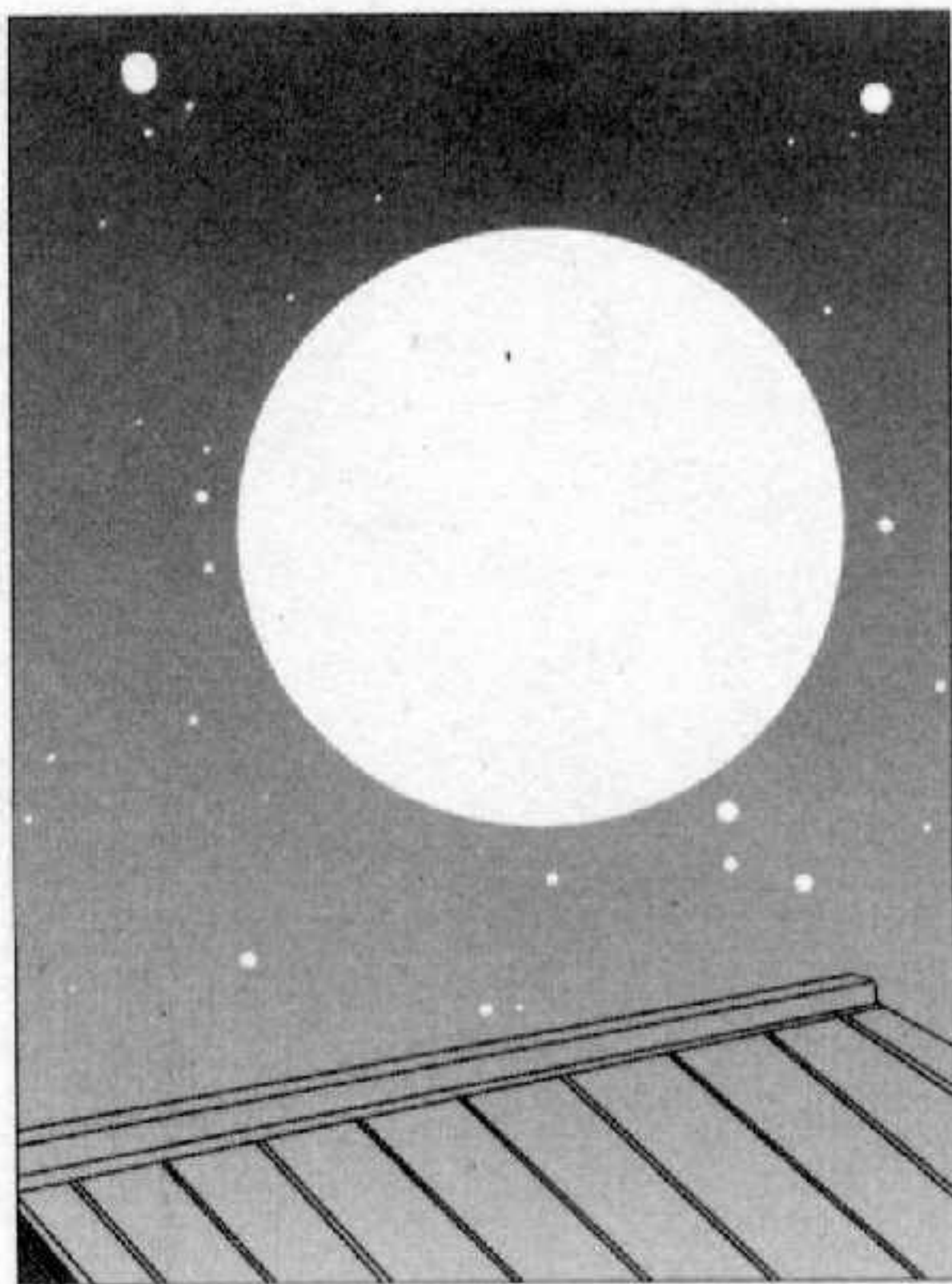
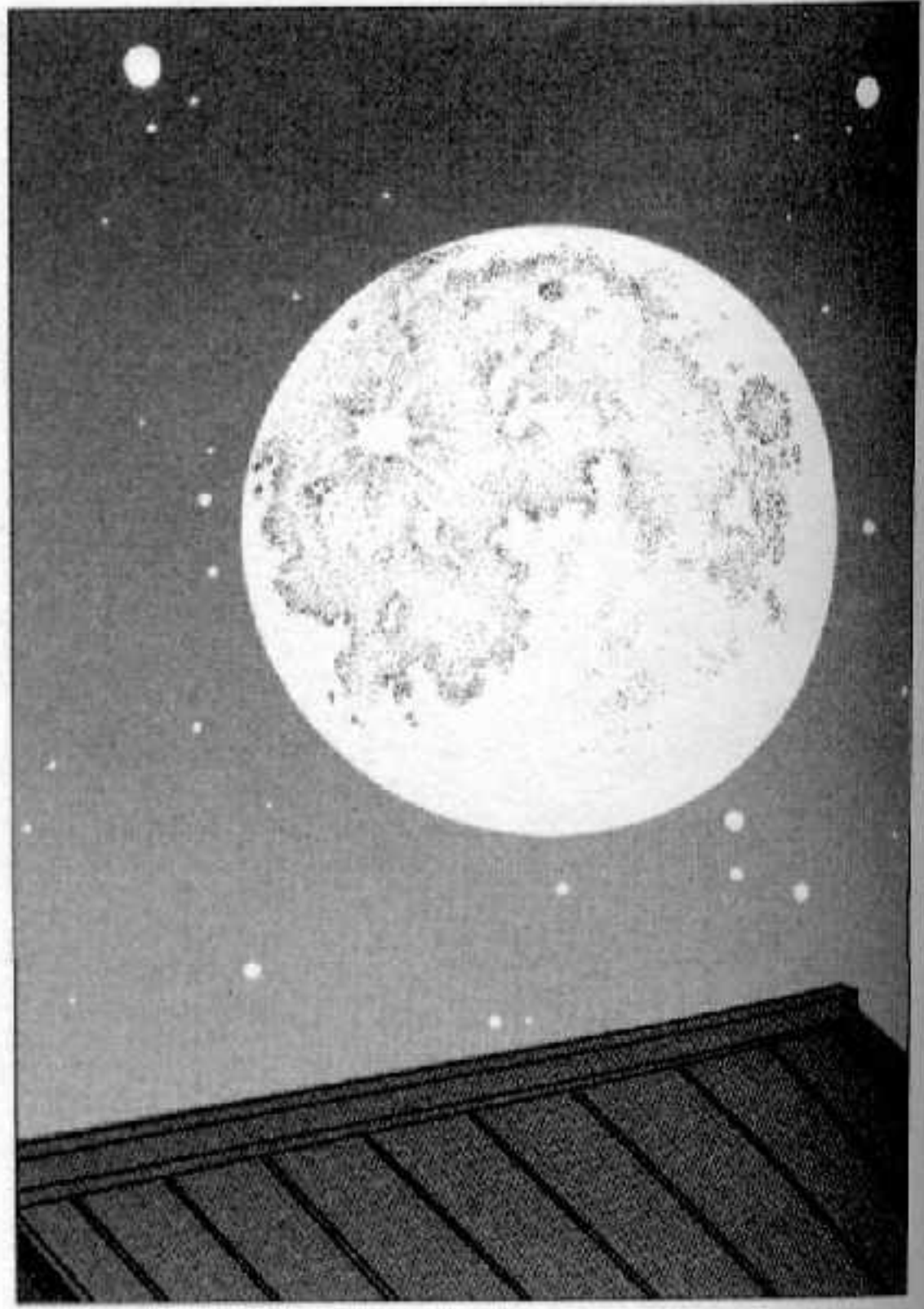
3.5 月亮

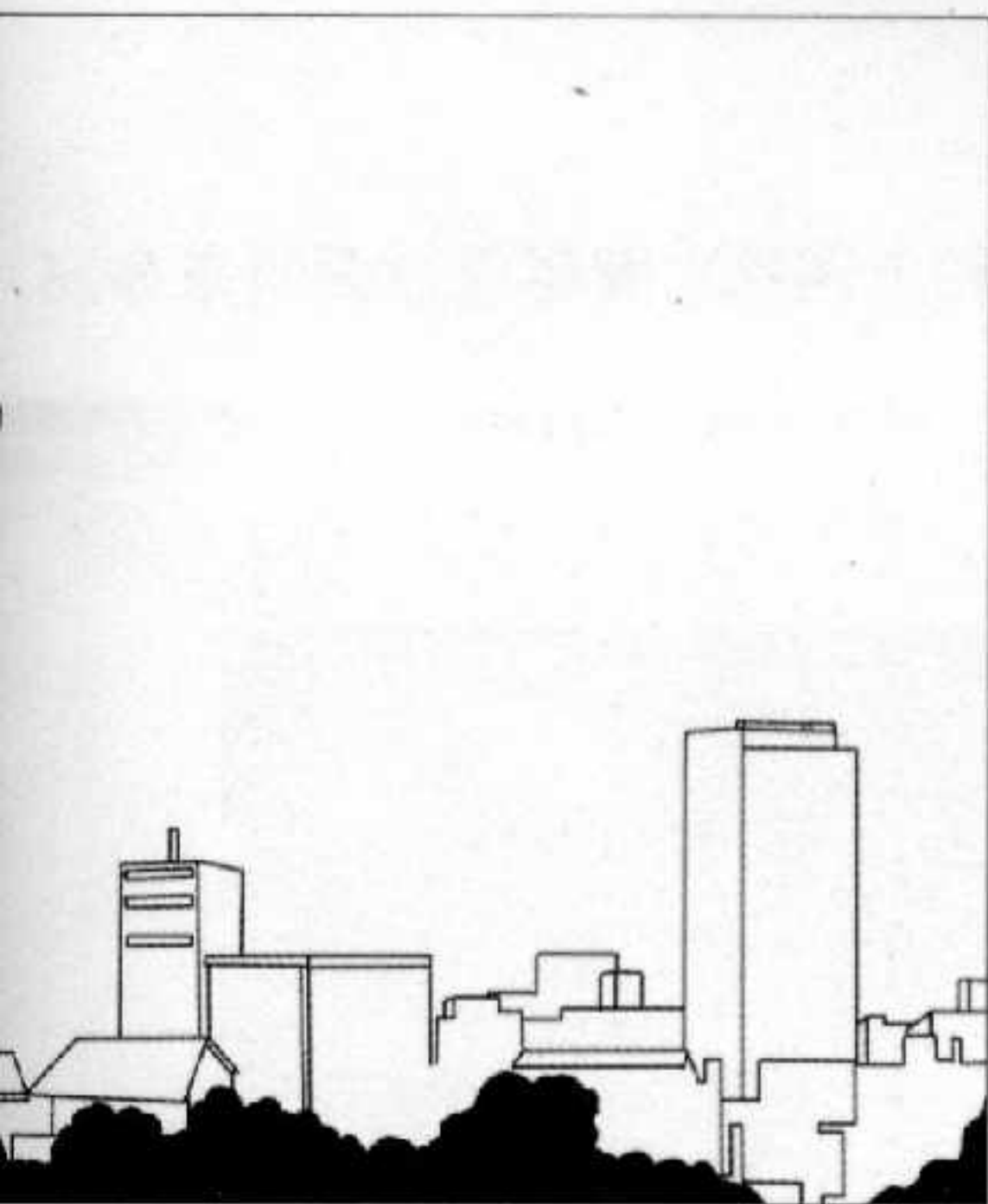
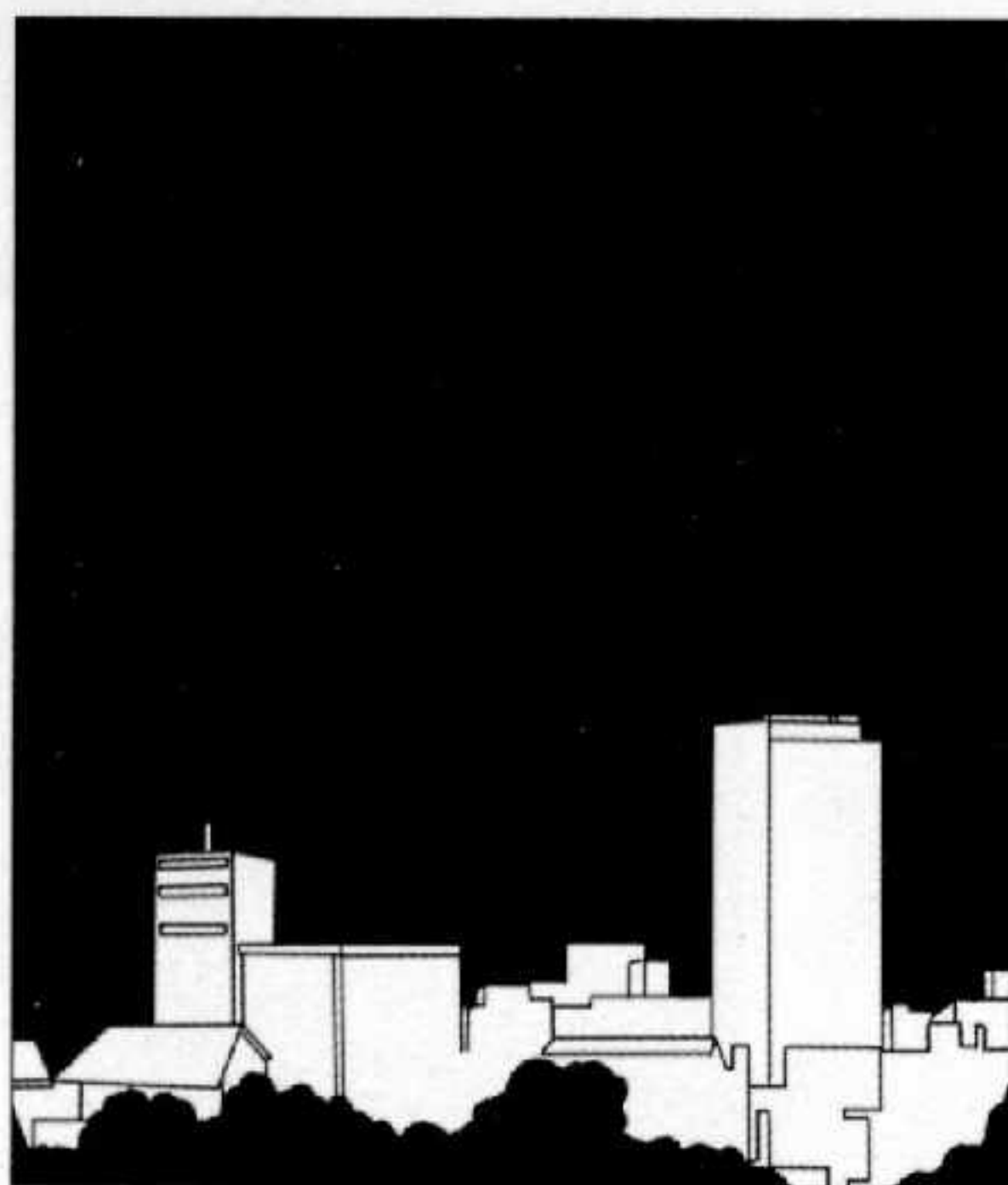
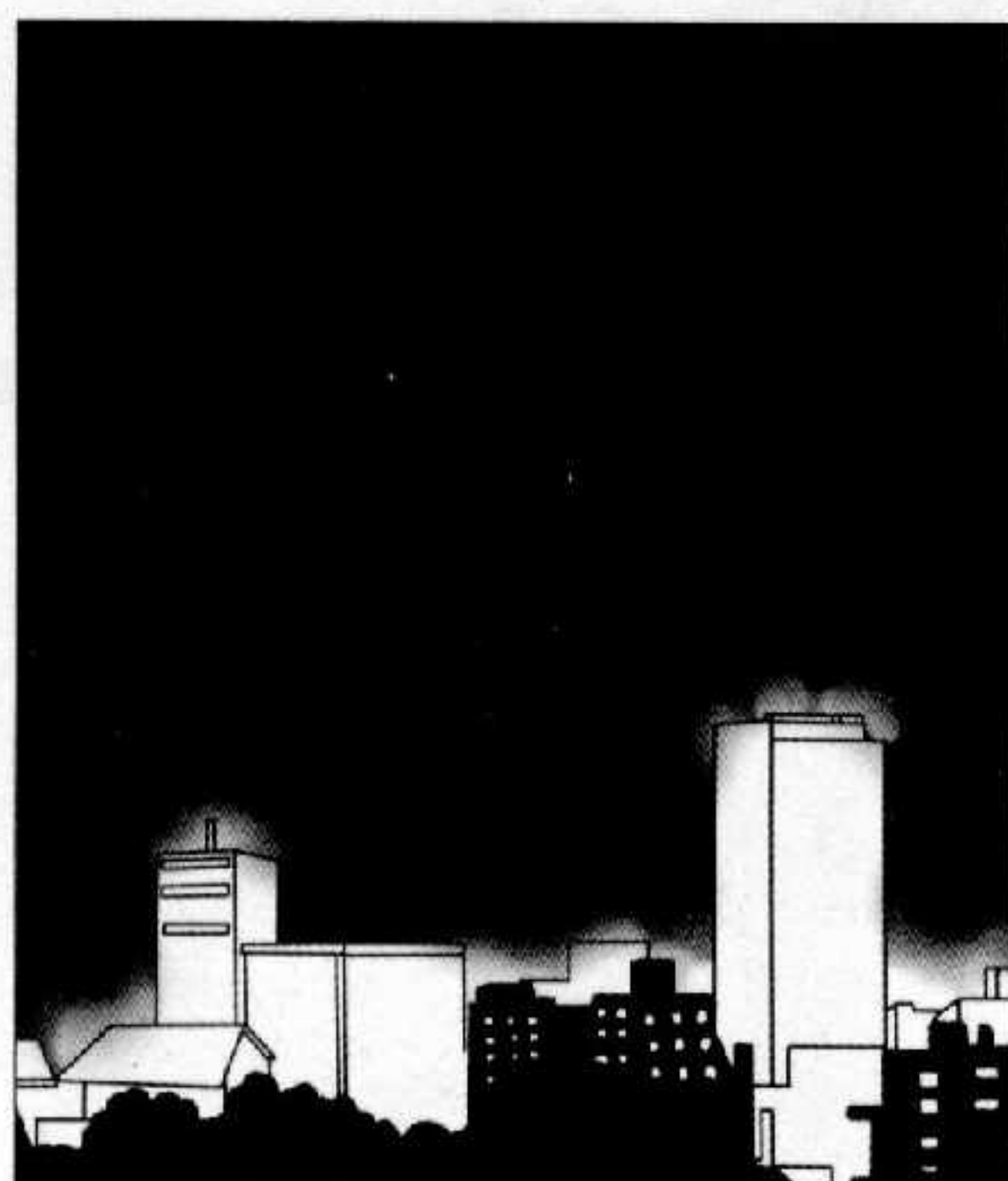
由于月亮的表面凹凸不平，所以在刻画月亮的时候需要表现出光影效果配合幽暗的夜空，让月亮更加明亮

皓月当空

光影效果绘制完成

① 首先画出夜晚的天空，并在顶部画出房梁来装饰画面。

② 在画面中绘制出大大的满月。注意月亮的周围要使用柔和的白色表现出朦胧的月光。

③ 最后在满月中用灰色绘制出月亮表面的光影效果，绘制时要表现得稍微自然些。

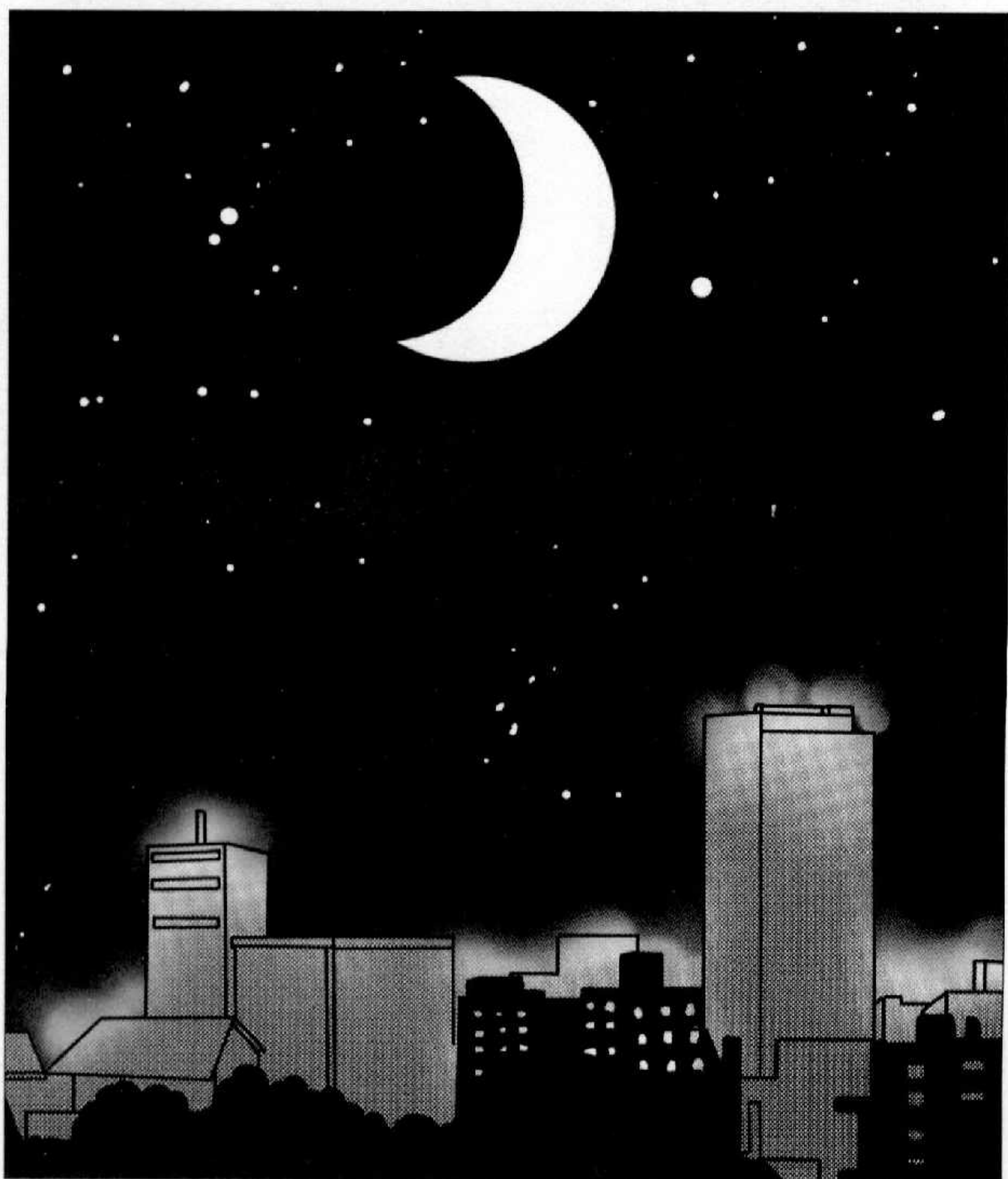
皎洁月色

网点效果制作完成

① 首先用线条绘制一些简单的场景，场景不用过于复杂以免喧宾夺主。

② 在画面中粘贴渐变网点，接着刮出月亮的形状及月亮周围的星星。

③ 最后在光滑的月亮上面用点阵的方法画出月面上的一些陨石坑。注意真实世界中的月亮没有这么大，本例采用了夸张的表现手法。

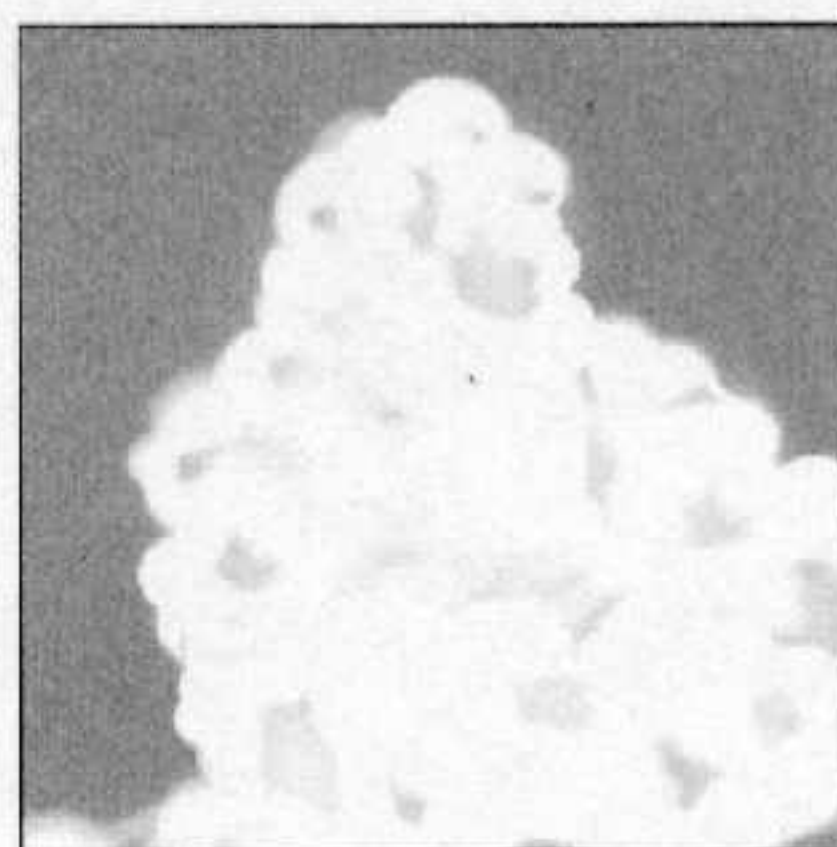
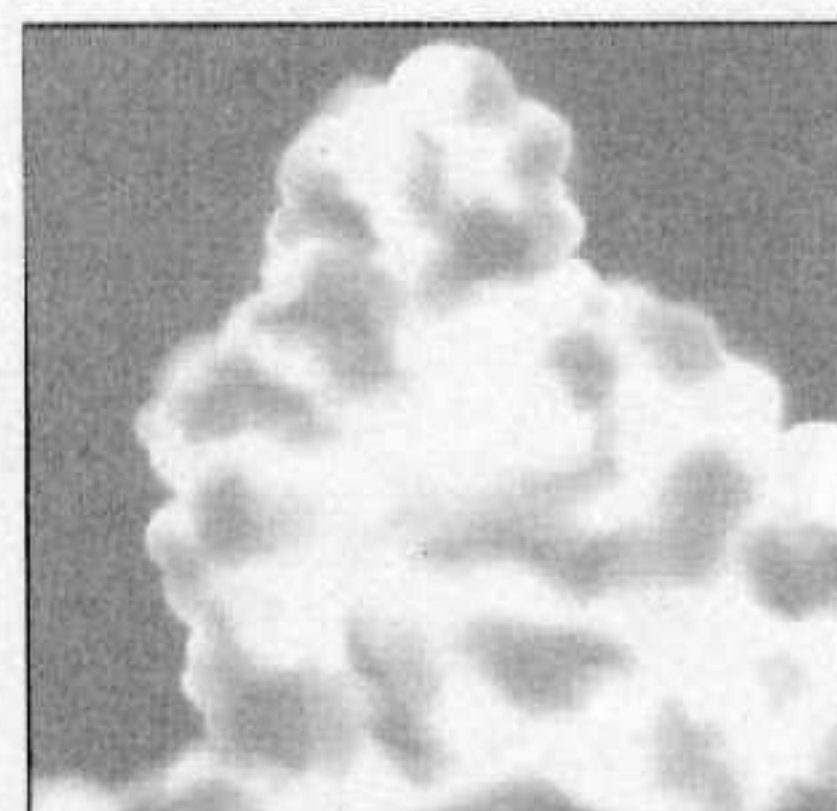
城市月光

① 在表现城市夜晚的月亮时，可使用到色调与光影相结合的表现手法。首先用线条描绘出城市场景。

② 将建筑物的背景大面积涂黑，整个建筑先留白。

③ 然后在建筑物的上方绘制出表现灯光的白色亮光。

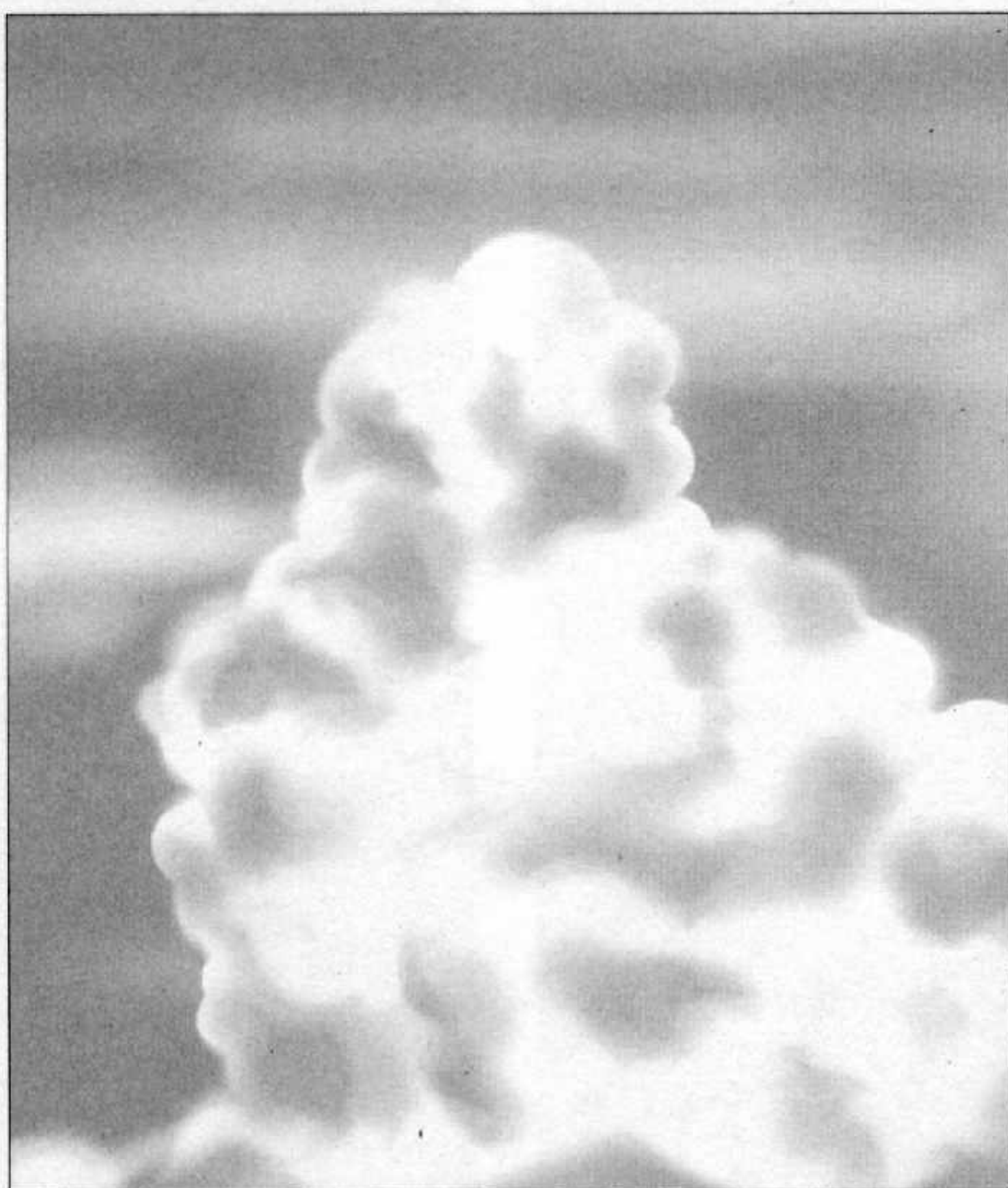
效果绘制完成

④ 在画面中用点阵的方式绘制出天空中的月亮及星星，使整个画面富有夜晚的感觉。

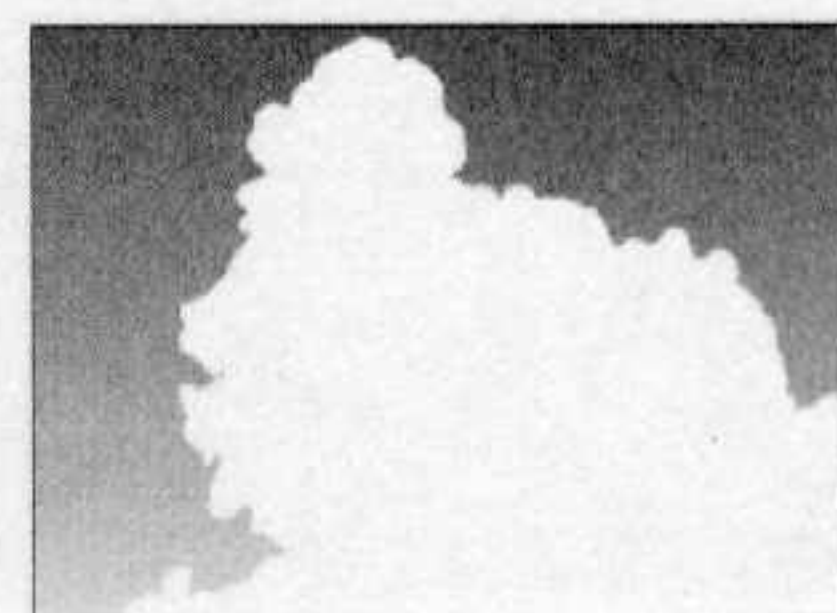
⑤ 最后对建筑物进行修饰。由于夜间的建筑物不会太明亮，所以对建筑物粘贴网点，降低其明度，渲染夜晚气氛，这样一幅表现城市月夜的效果图就完成了。

3.6 云朵

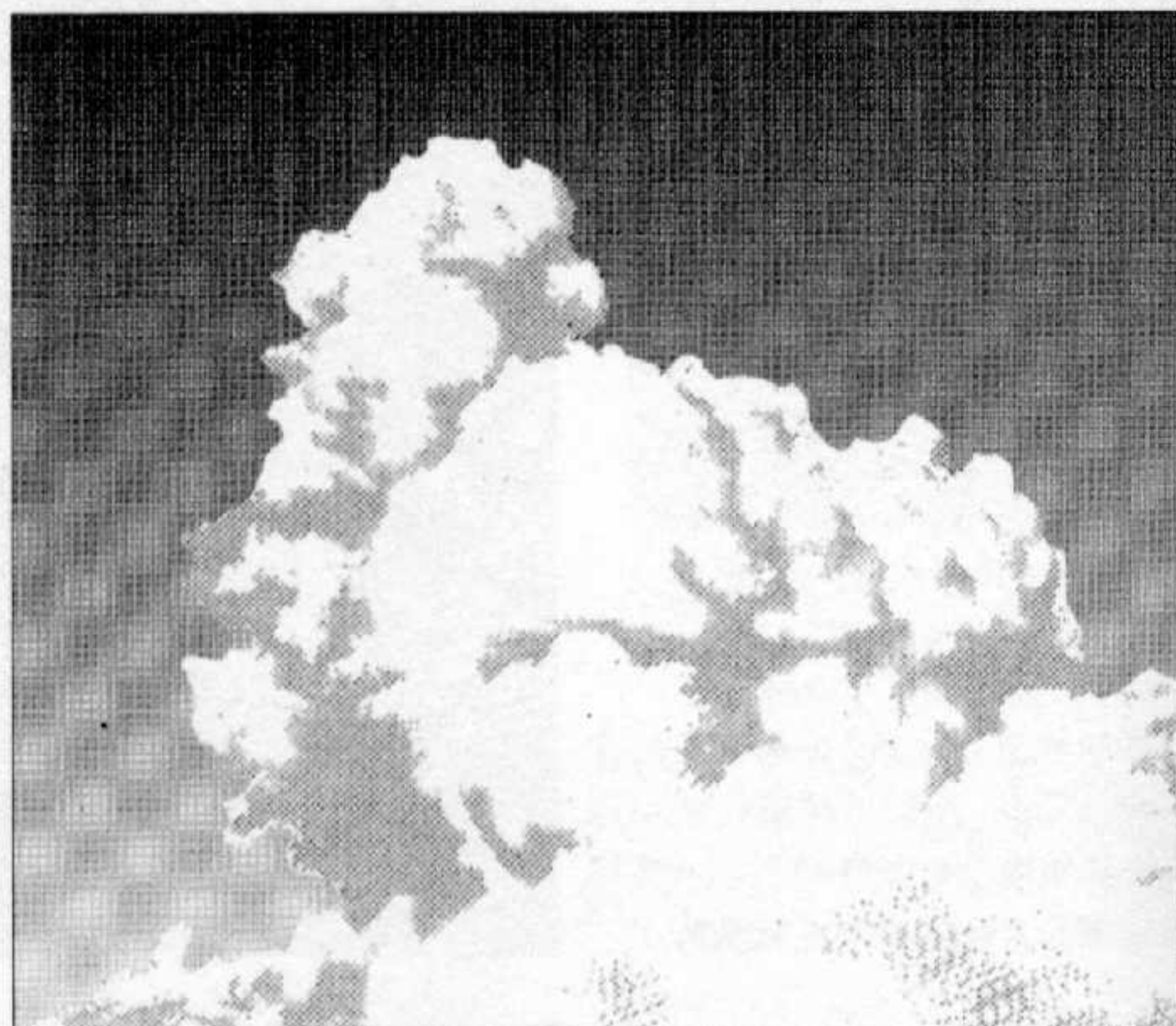
通常云的基本形状为椭圆形，在光影稿中可采用晕染的方式表现云朵，在色调稿中需要通过叠网来表现，也可综合运用光影和色调来表现某些场景中的云朵。

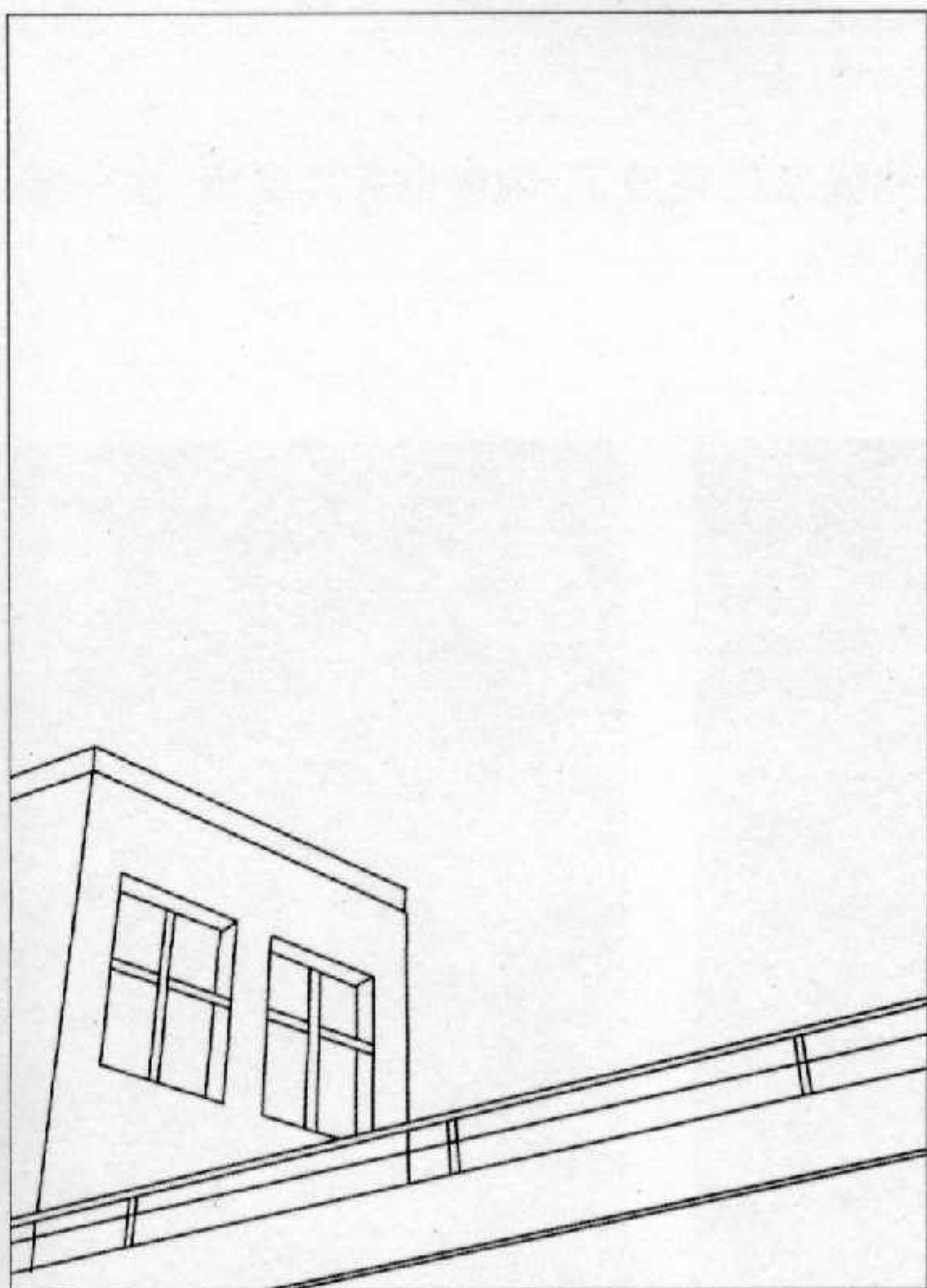
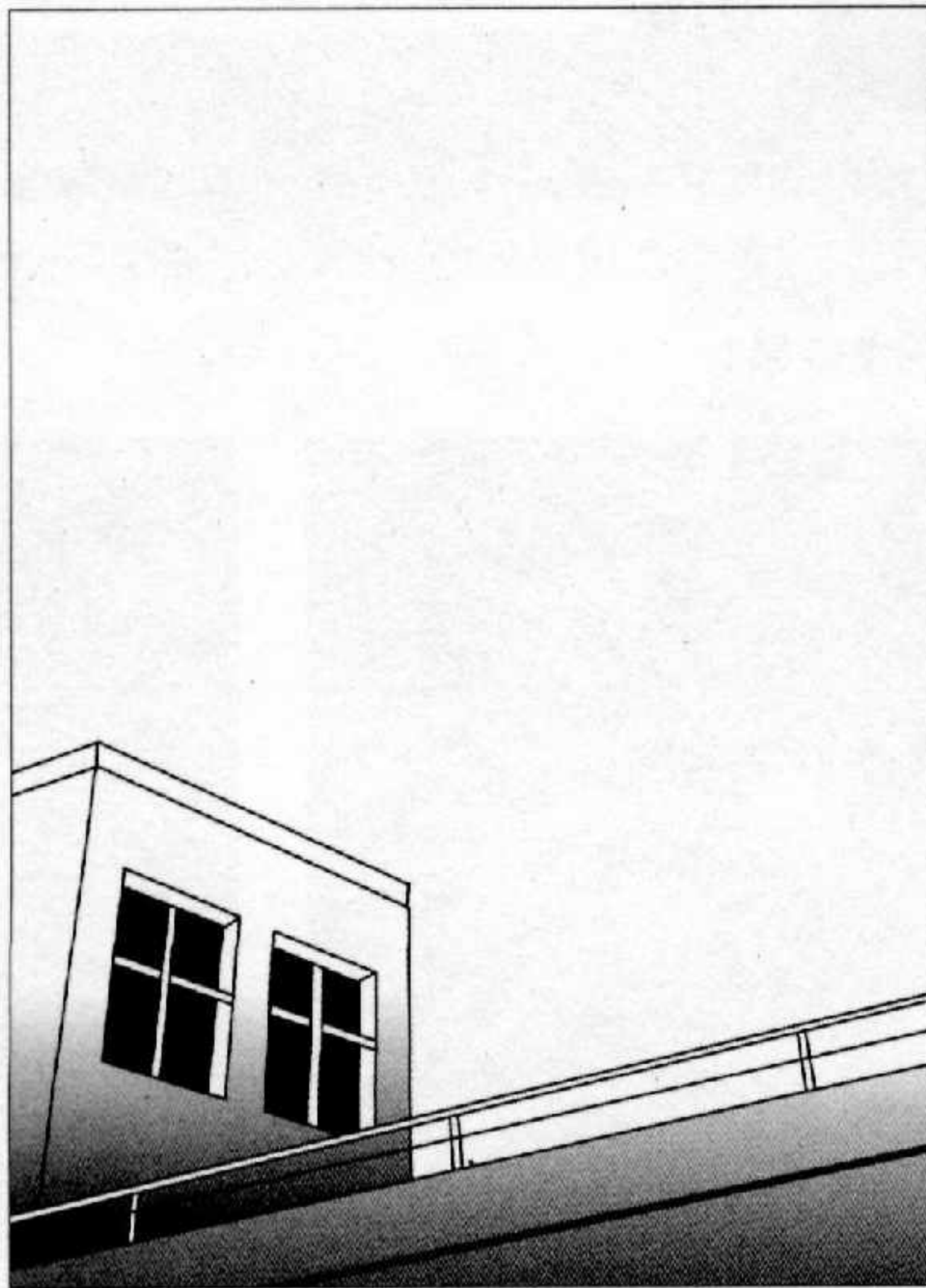
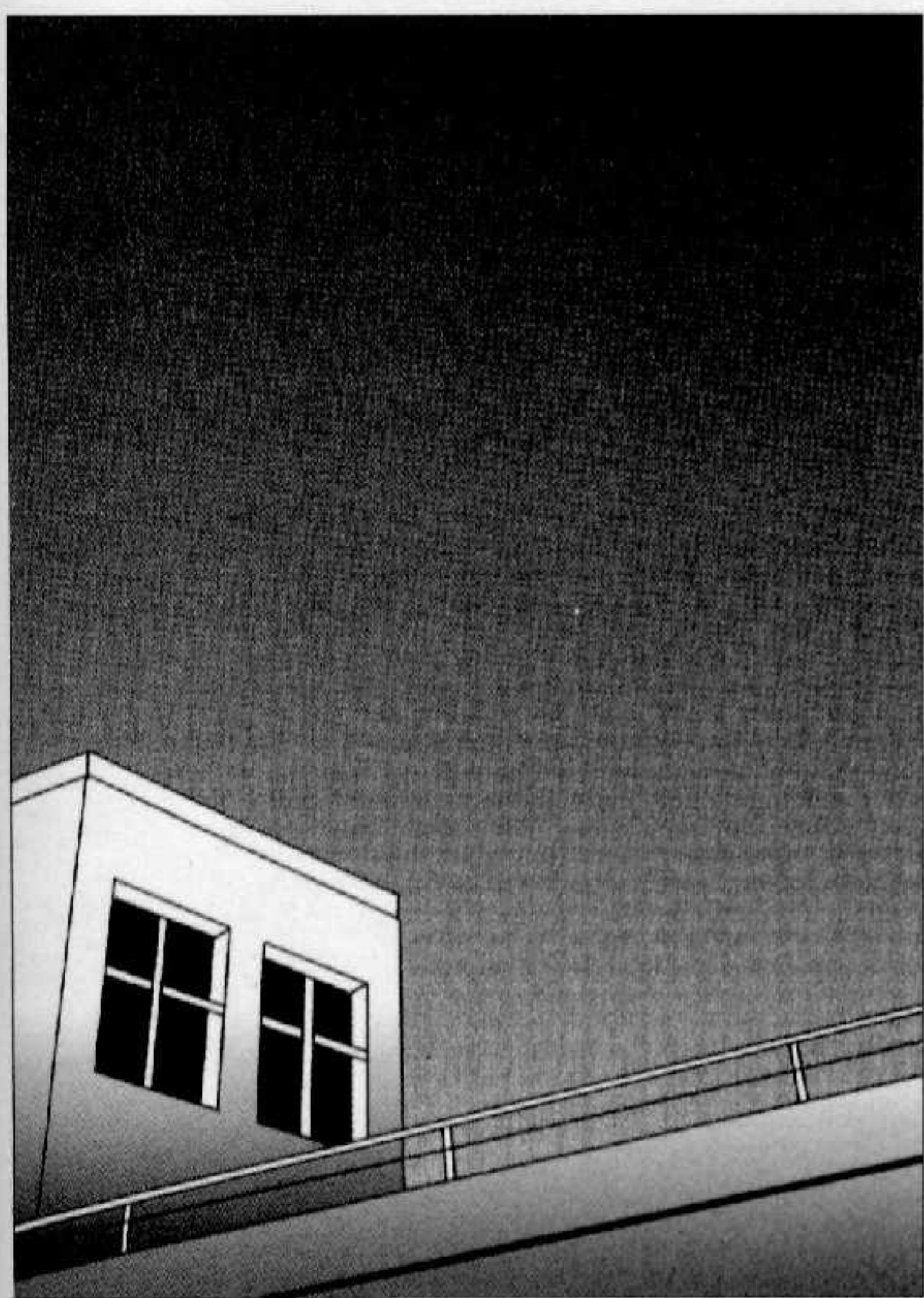
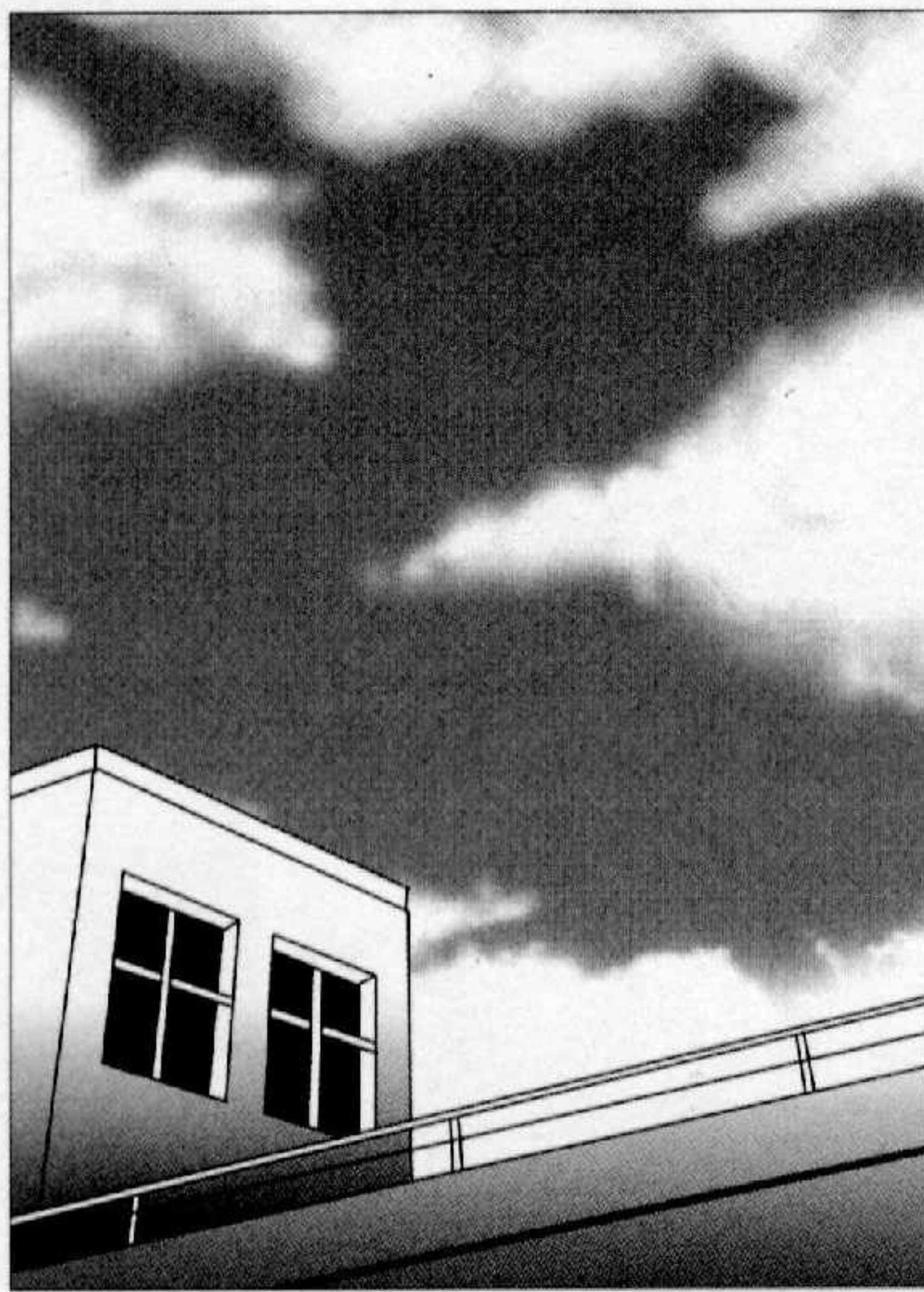
云朵1

① 在画面中首先绘制出云朵大体的形状以及云朵的走向。

② 在云朵上添加阴影，来表现出云的体积感，让它看上去不会过于平面。

光影效果绘制完成

③ 最后在画面中涂抹出一些薄云来修饰前方的云朵。注意表现出天空与云之间的对比，云朵要表现出柔软圆润的感觉。

云朵2

① 在制作网点效果时，首先在画面中使用渐变网点来表现天空。

② 接着在画面中刮出云朵的大致效果。注意云朵的形状不要过于僵硬。

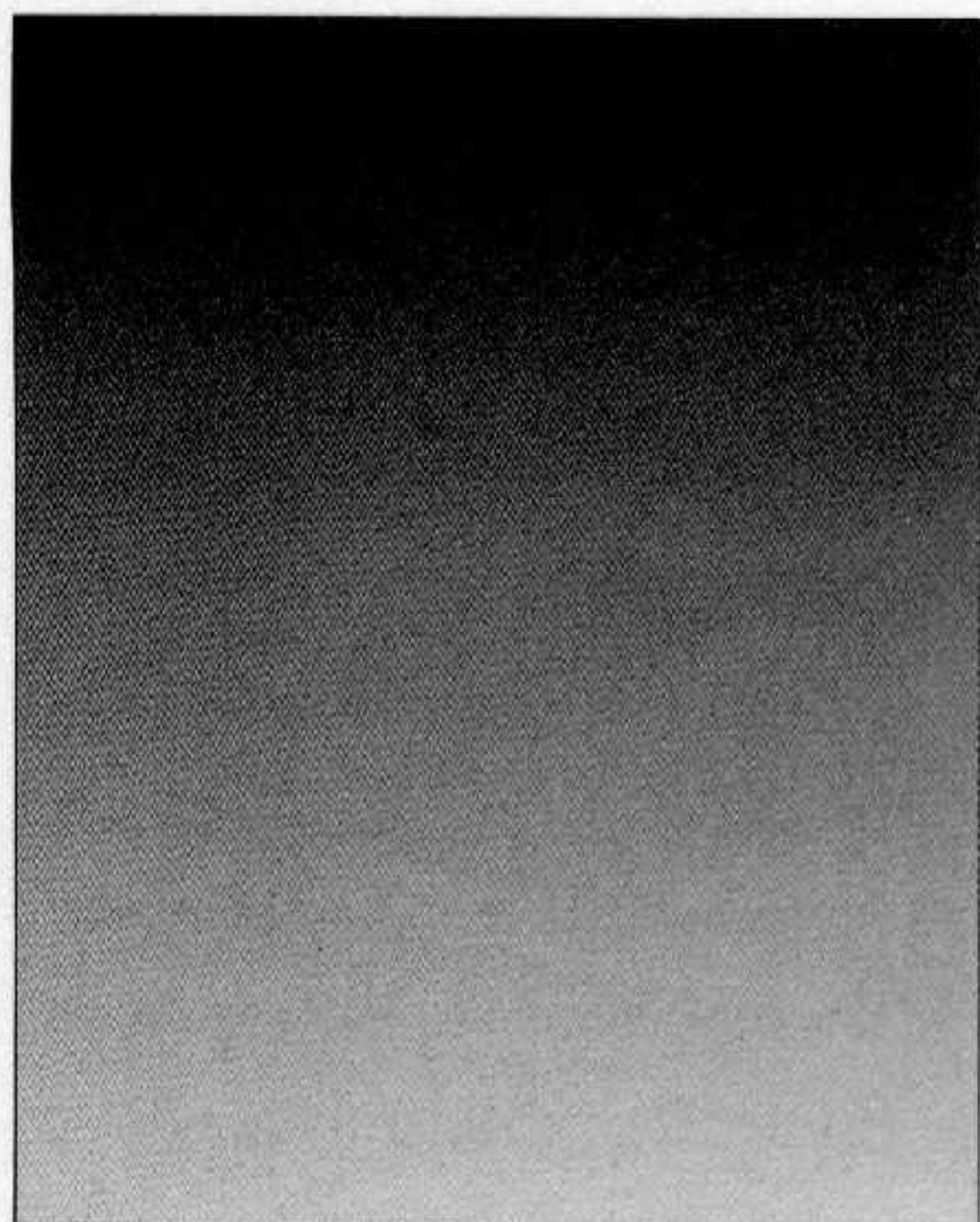
网点效果制作完成

③ 最后在画面中对白色的云朵进行叠网，再对网点进行适当刮削，刮出云朵的光影效果。

从建筑物上空飘过的云朵

①首先在画面中用线条画出简单的建筑物。这里使用仰视的角度，以便更好地表现作为主体的云朵效果。

②接着对建筑物添加光影效果。注意光线是从上方照在物体上的，要注意建筑物上的受光面。

③对背景天空粘贴网点，这里我们使用渐变网点进行大面积的粘贴。

效果绘制完成

④最后在渐变网点上刮出大朵的云朵。这样一幅表现建筑物上空飘过的云朵效果图就完成了。

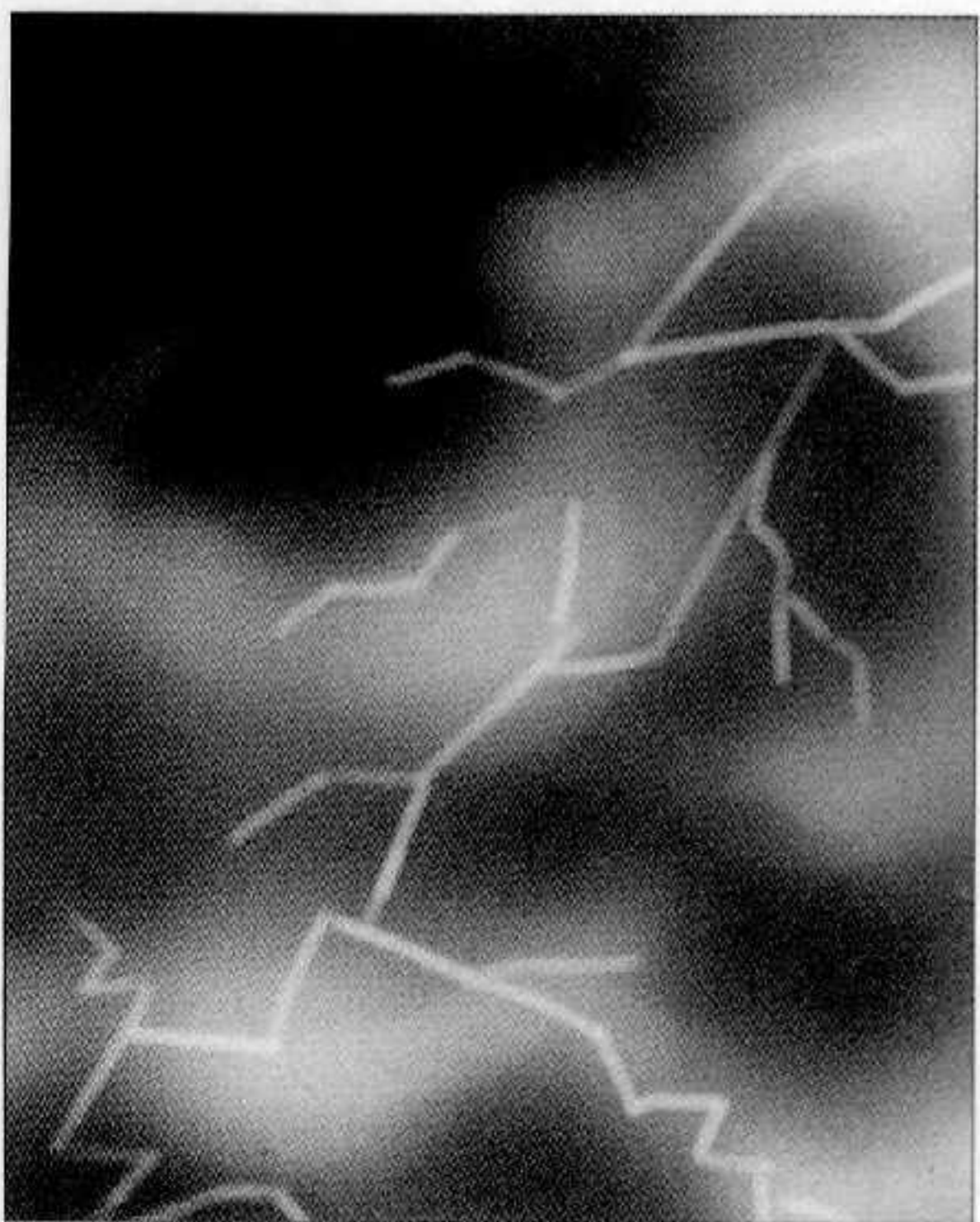
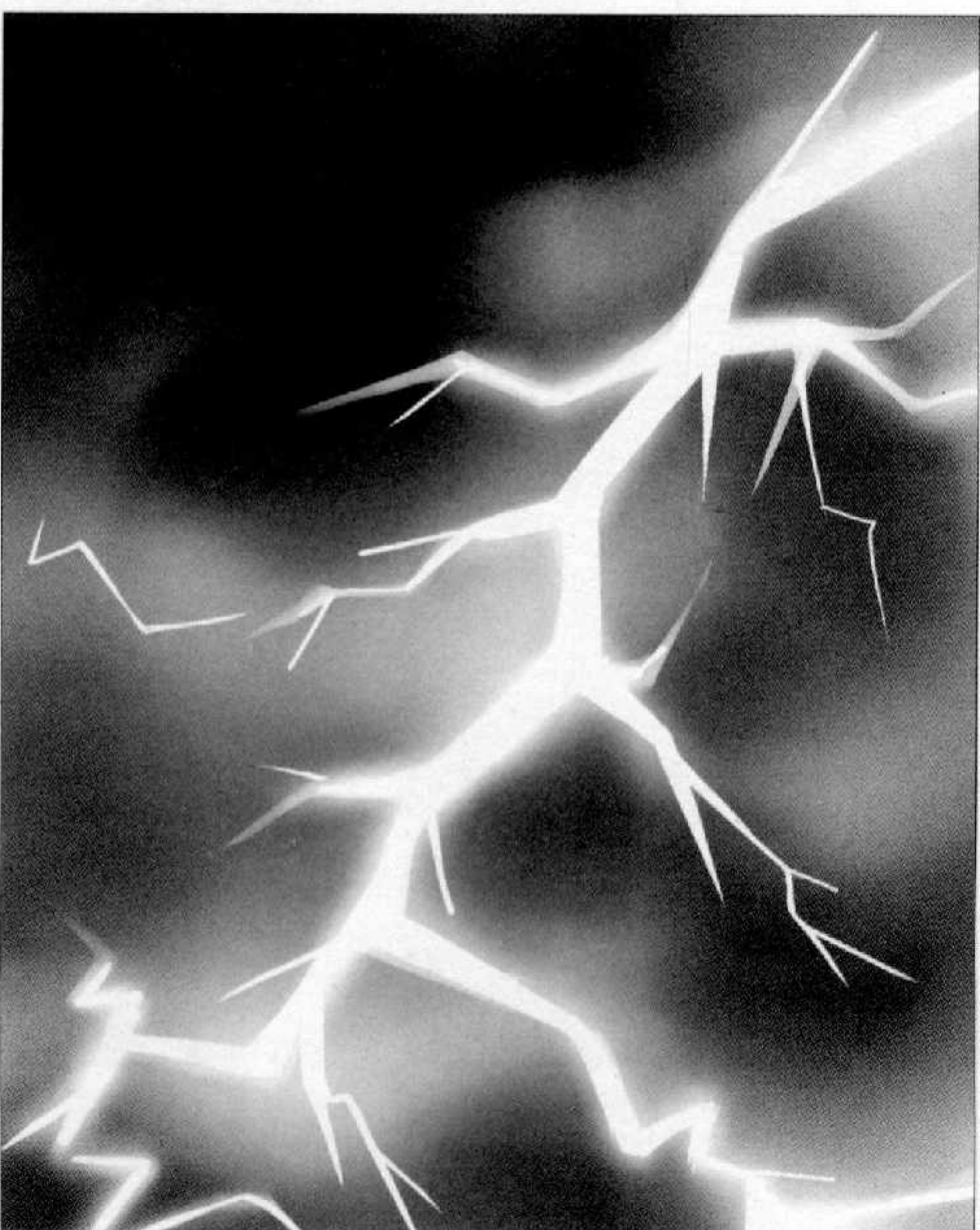
3.7 闪电

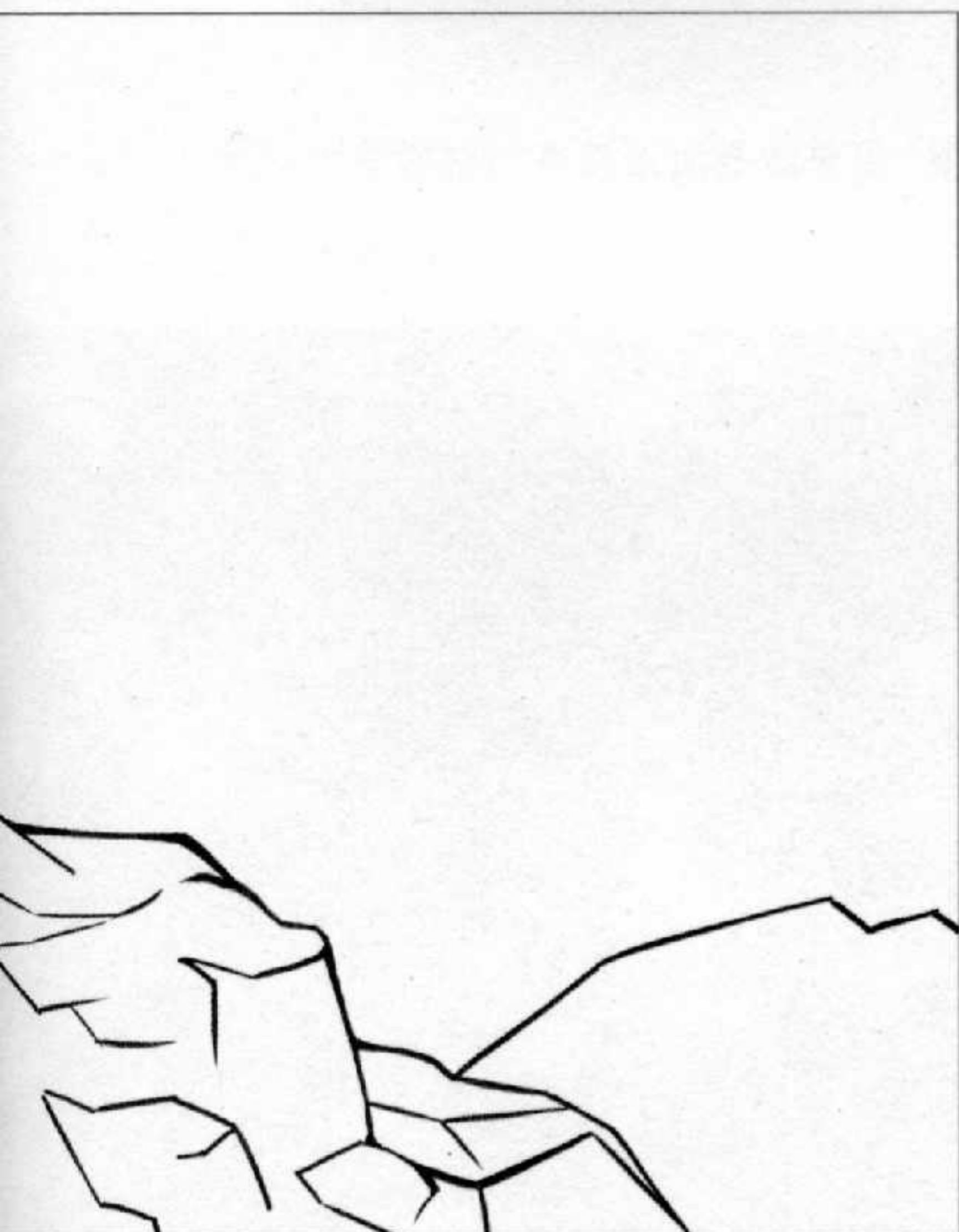
闪电的效果绘制并不是单纯地在天空中绘制一条白色的线条就完成了。闪电也有其走势，由一条主光线分支出多条小光线是闪电的特点，下面学习一下具体的绘制方法。

闪电效果1

① 首先在画面中使用渐变网点表现出天空的灰暗效果。

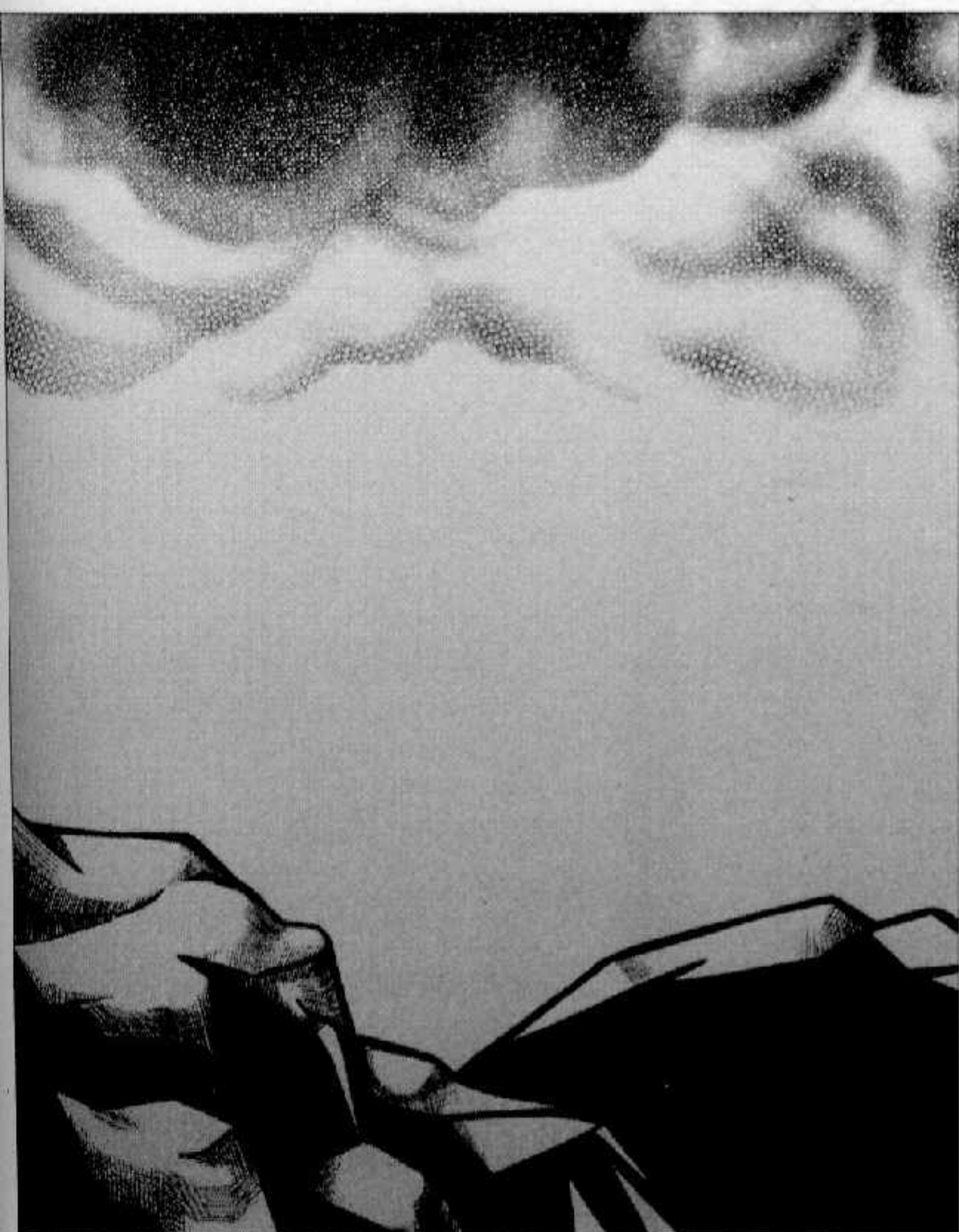
② 继续深化，在画面中添加更多的阴影表现天空中乌云朵朵的感觉。

③ 接着绘制出天空中白色的云以便下一步的绘制。

光影效果绘制完成

④ 在白色的云朵上绘制闪电的轨迹线。

⑤ 在画面中加深闪电效果线的绘制，完成闪电的光影效果图。

闪电效果2

①首先用线条来绘制一些简单的场景元素，不必绘制过多。

②对场景上色，用较为强烈的色调表现画面的对比。用排线的方式表现石头的质感。并在顶部用交叉线条绘制出乌云密布的效果。

网点效果制作完成

③在画面中大面积粘贴渐变网点，表现天空的灰暗效果。

④刮出岩石上的受光面，再在网点上刮出闪电。由于闪电具有光的效果，所以要在边缘用橡皮擦出一些朦胧效果。

3.8 雪

要表现冬天下雪的场景，就需要对画面应用朦胧效果，用整体画面效果来衬托雪景。

雪景1

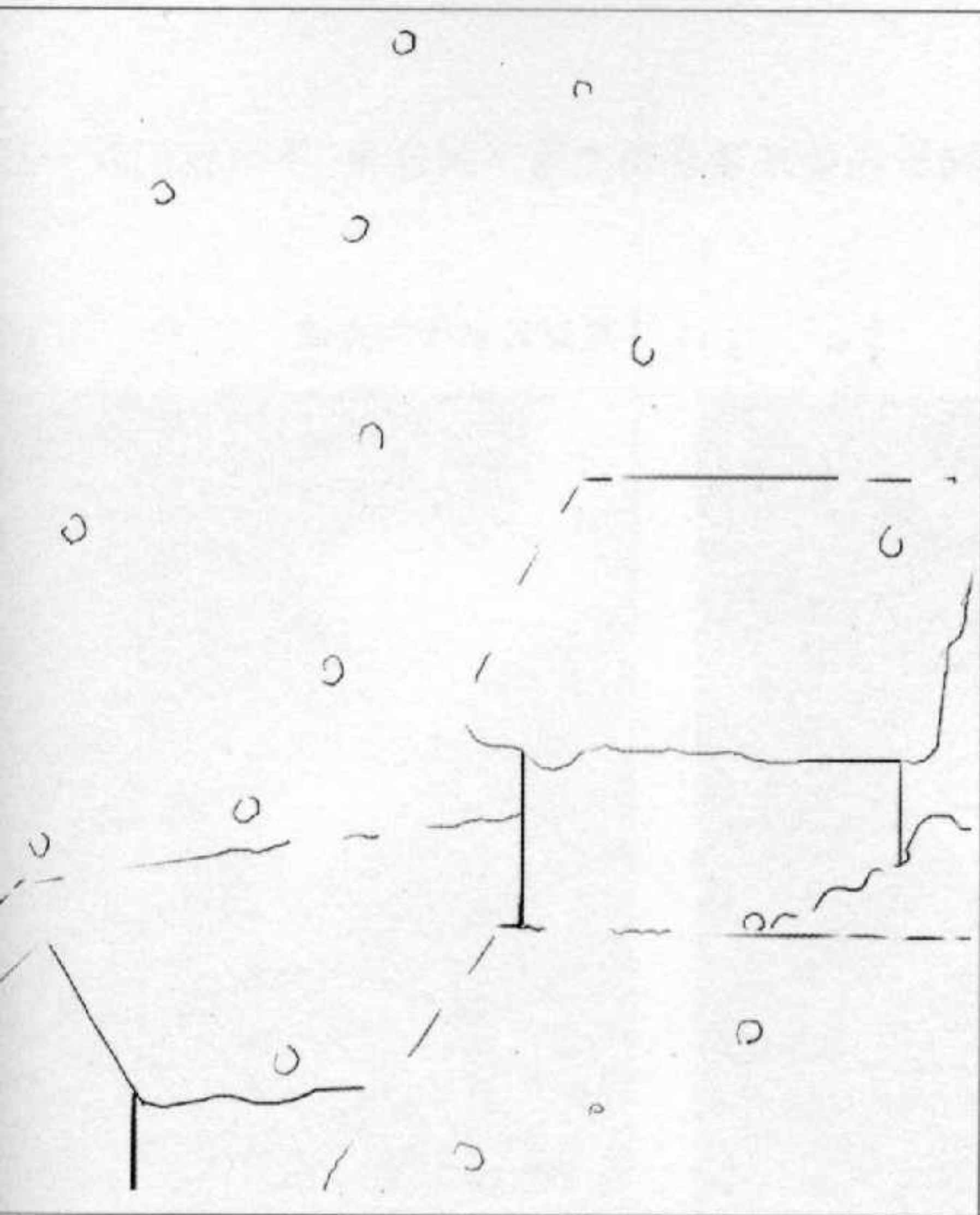
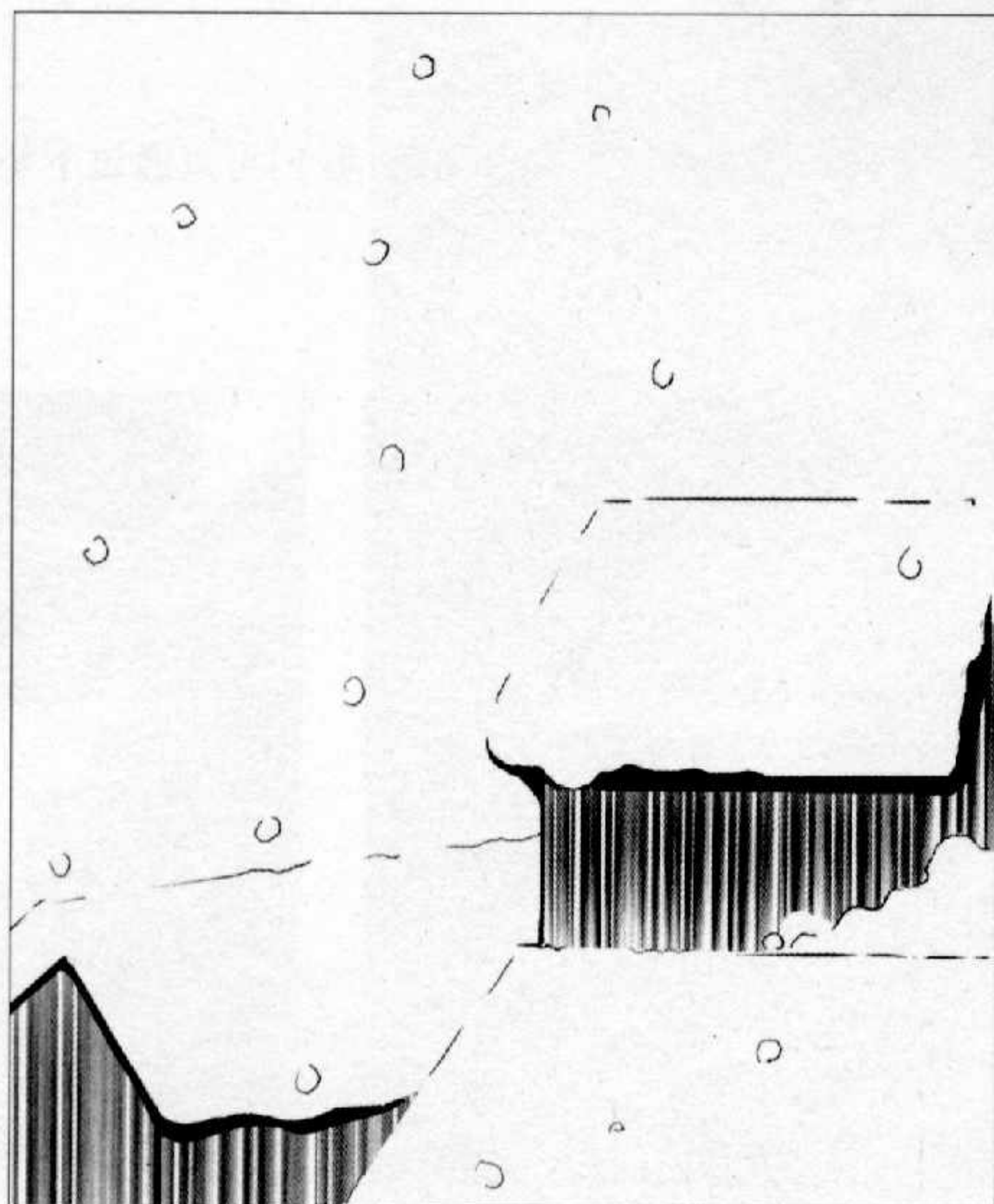
① 首先在画面中绘制出渐变的天空效果，接着在下方绘制远处的树，注意表现树的阴影效果。

② 为了让画面更漂亮，我们在画面中添加亮着的路灯，渲染冬季夜晚的气氛。

光影效果绘制完成

③ 再在画面的前方用白色及灰色绘制出被大雪覆盖的屋顶，使画面更丰富。

④ 最后在画面中用白色点阵的形式绘制出大小形状不一的雪花。这样一幅雪景光影图就绘制完成了。

雪景2

①首先我们用线条描绘下雪的场景，并使用钢笔描绘出雪花的形状。

②然后绘制画面中景物的颜色。用竖线条描绘出房子的阴影，房檐下的背光部分用黑色进行勾勒。

网点效果制作完成

③接着在画面中使用砂眼网点，用橡皮表现出下雪时视野模糊的感觉，并且制作出覆有积雪的远山效果。

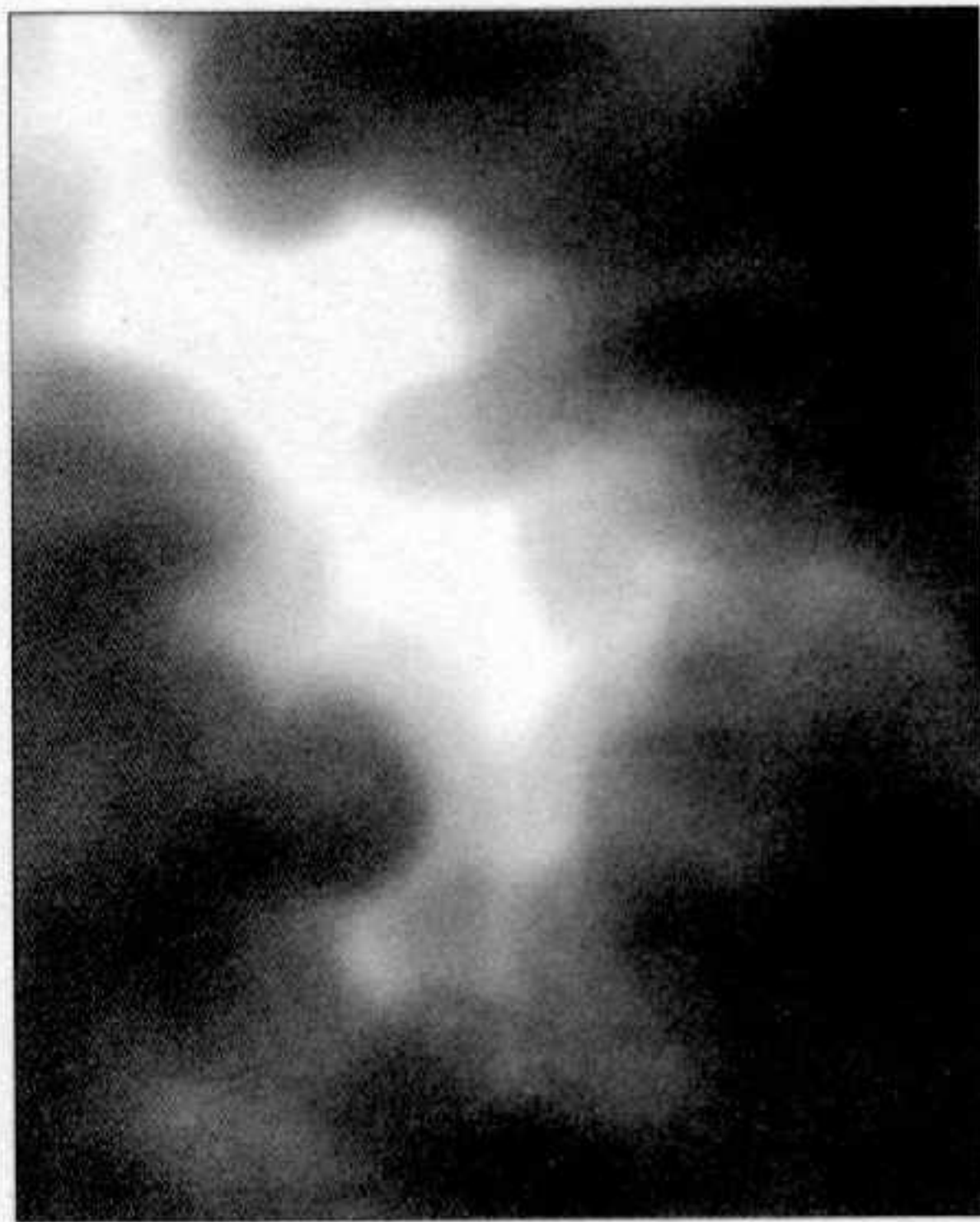
④最后再对画面整体进行修饰，对房屋的阴影进行刻画，使效果更突出。

3.9 雨

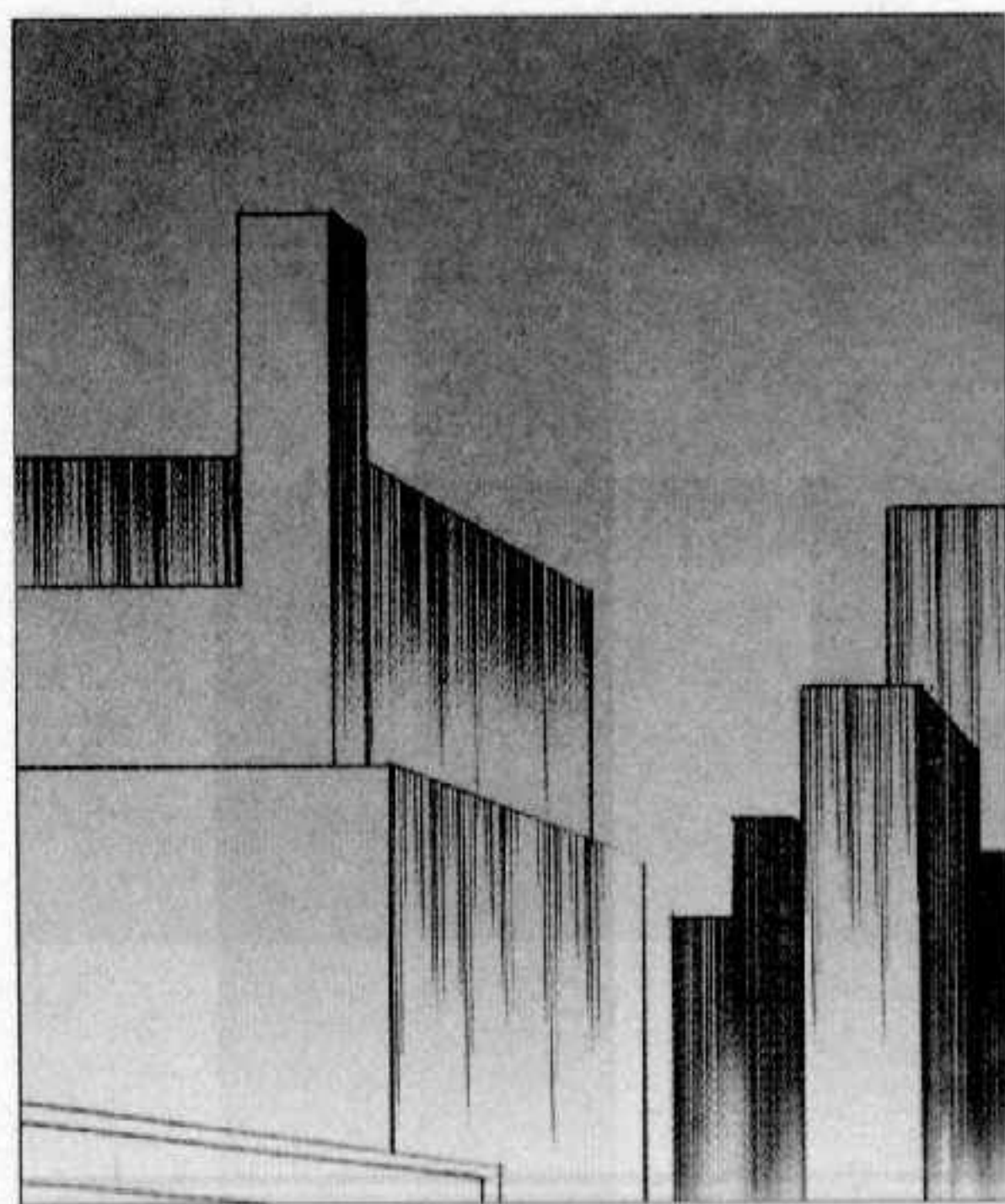
比起下雪，雨更具有速度感。我们可以通过下坠的细长线条来表现雨点落下的效果。下面我们就一起来看看表现下雨场景的方法吧！

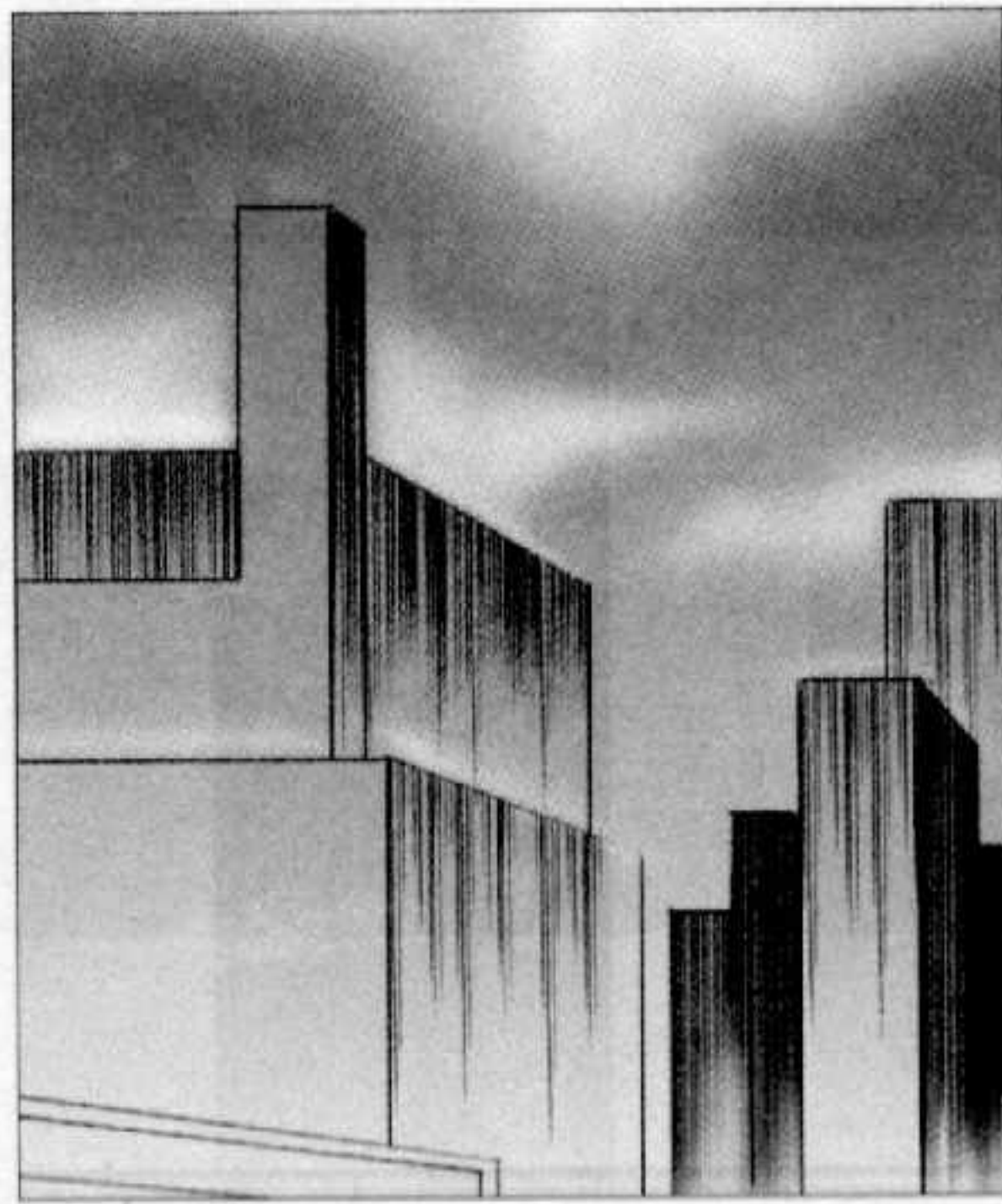
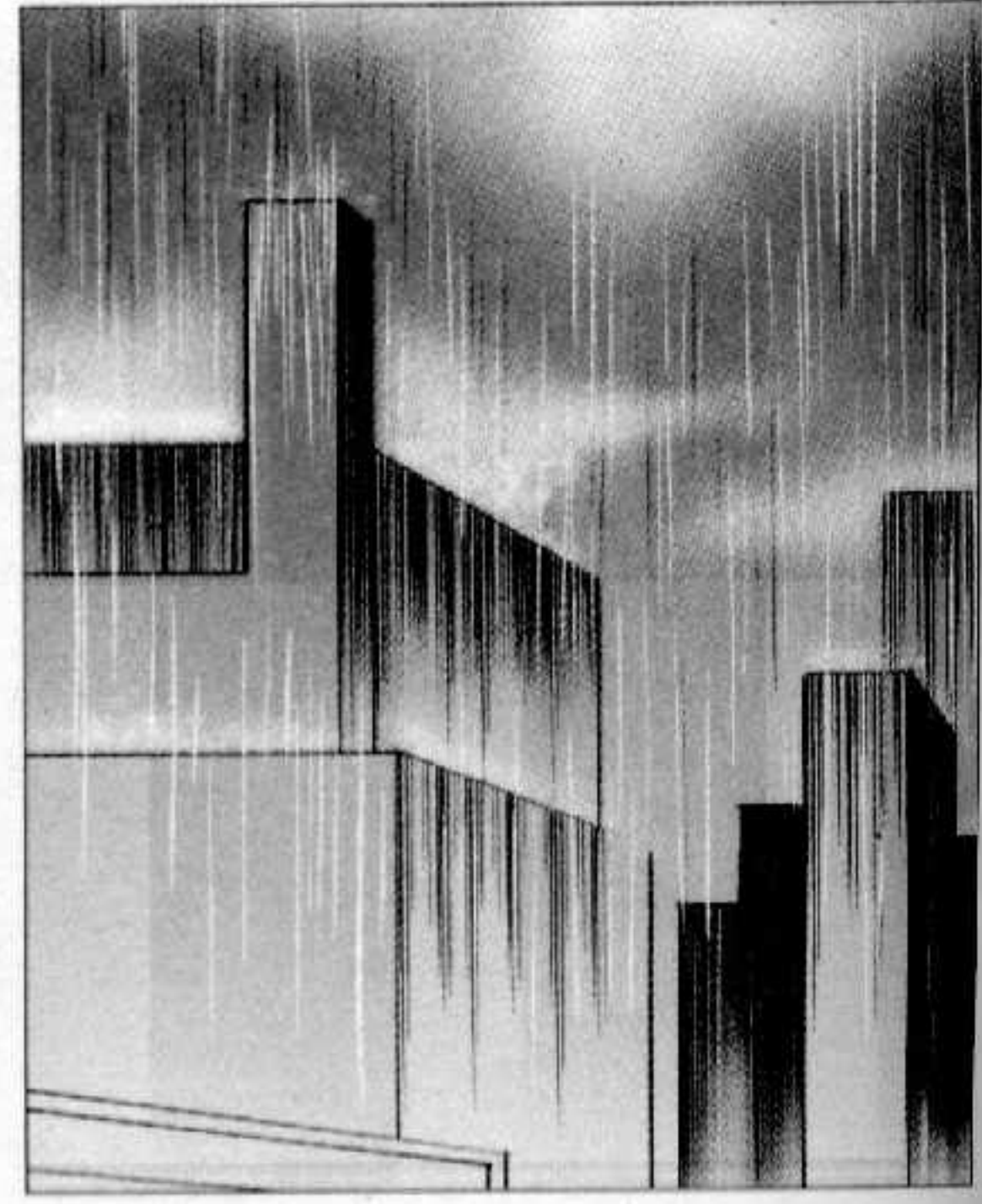
雨景1

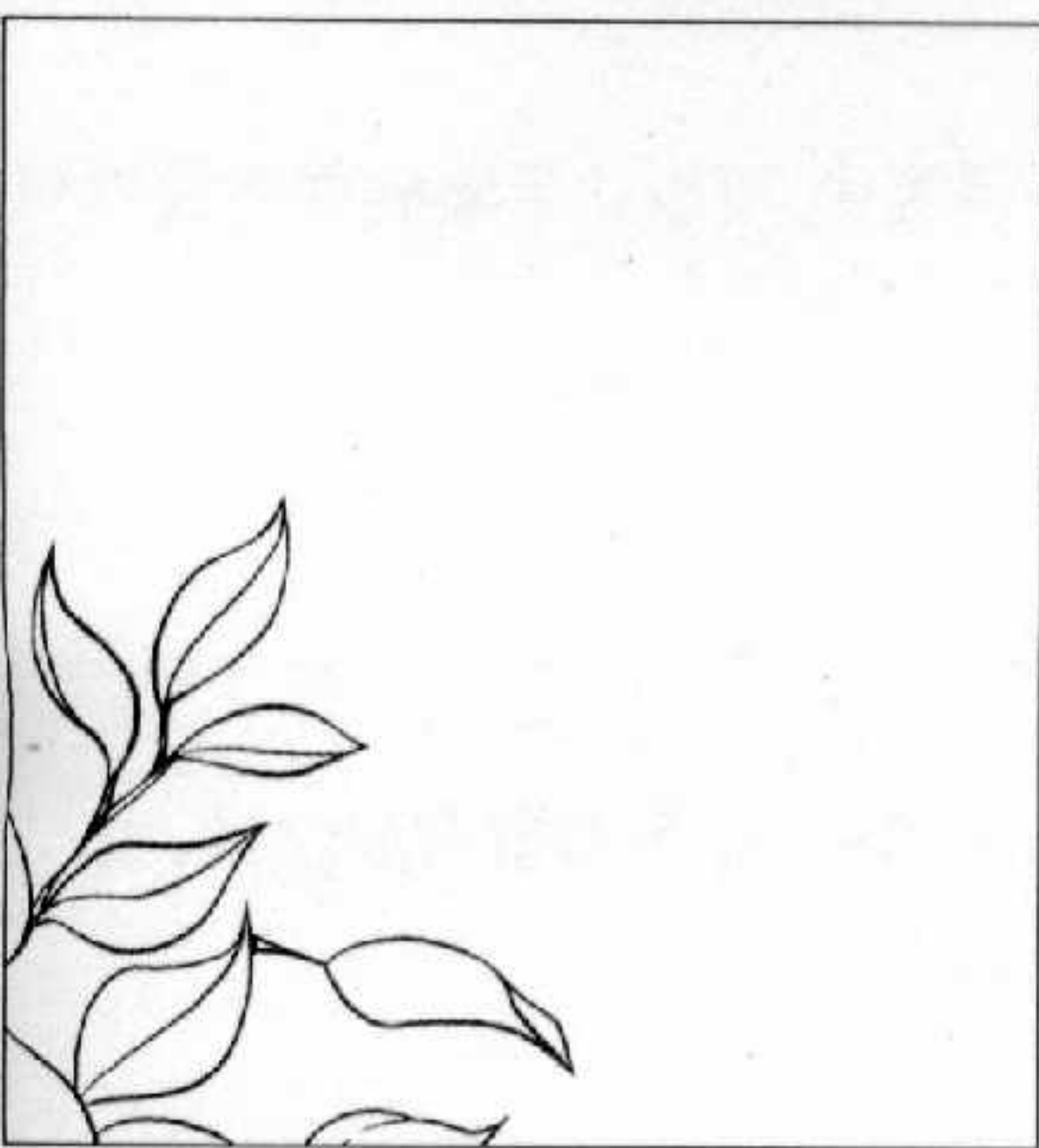
光影效果绘制完成

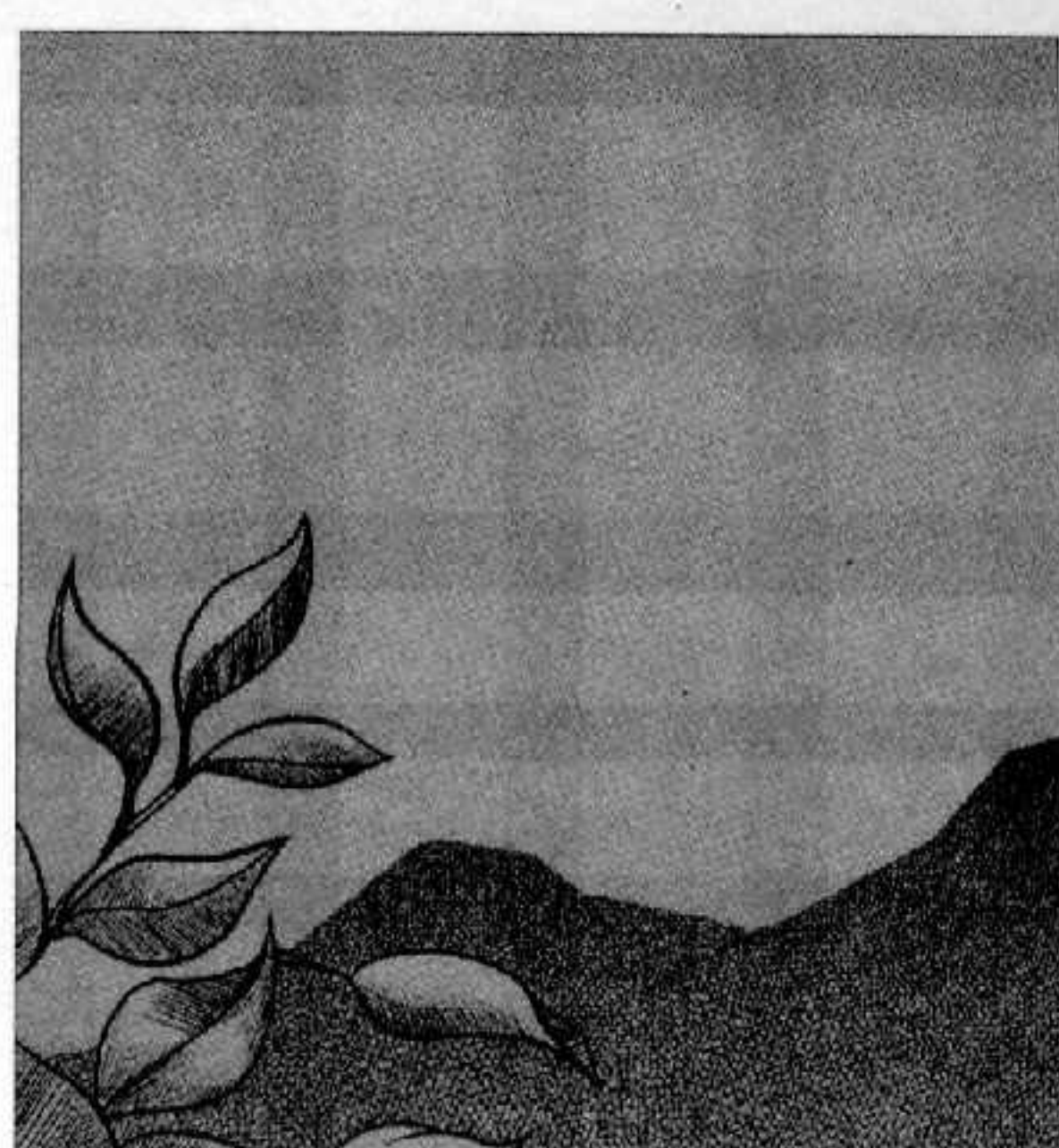
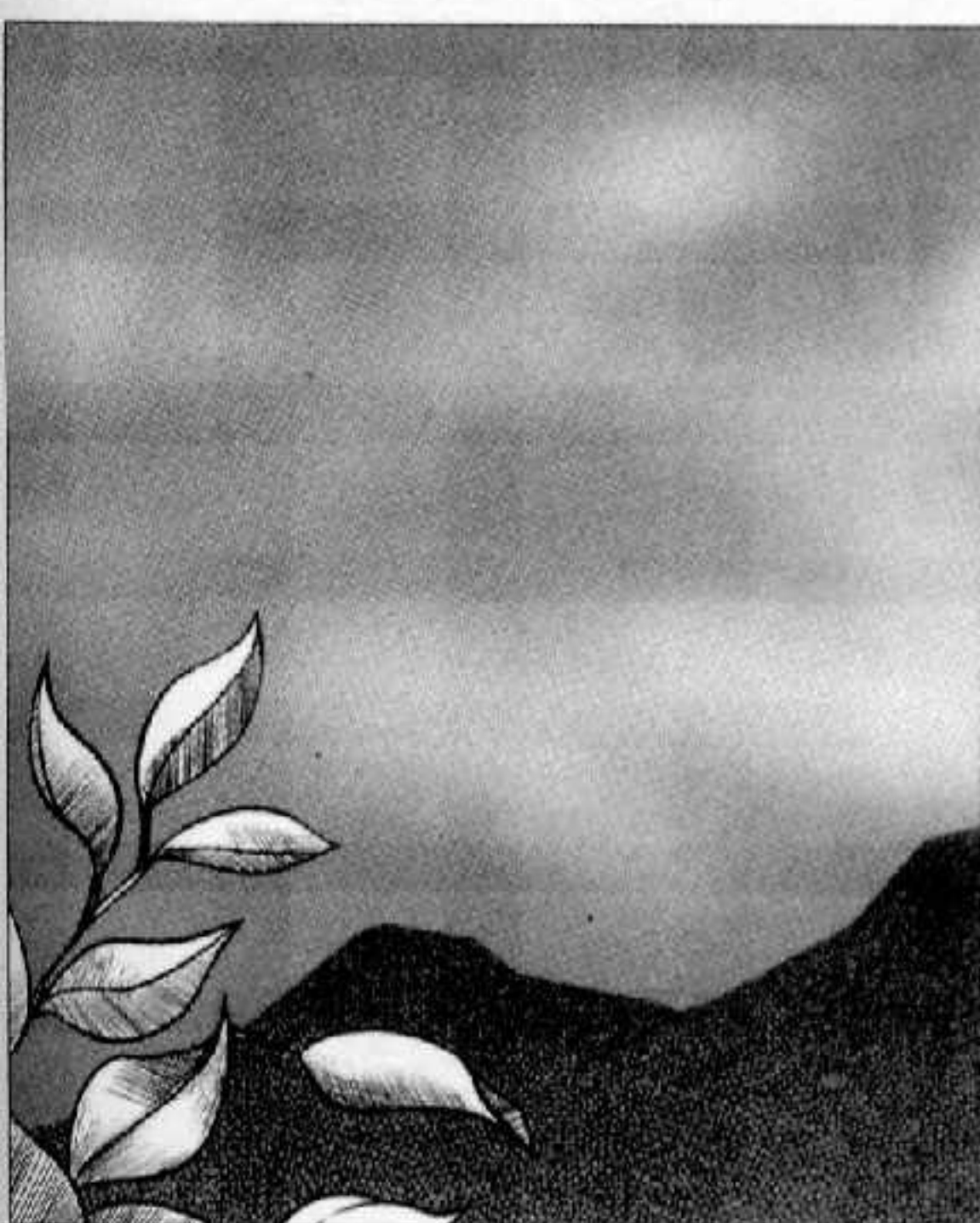
① 采用仰视的视角，在画面中用灰度表现出天空中乌云密布的效果。

② 进一步刻画乌云，让气氛更凝重。

③ 在画面上用白色绘制出雨落下的效果，注意线条呈发散状，且长短不一。

雨景2

网点效果制作完成

① 在画面中绘制场景效果，并粘贴表现天空的网点。

② 在粘贴好的背景天空上用橡皮擦出云朵的效果，并擦出建筑的轮廓。

③ 最后在画面上刮出长短不一的长线条来表现雨落的效果。至此，雨景的网点效果图就制作完成了。

雨景3

① 首先运用线条描绘简单的场景元素。

② 对场景进行修饰，为前面的树叶添加光影线条，接着粘贴网点制作出远山。

③ 在画面中粘贴大面积的灰网来表现天空的阴暗。

④ 在背景网点中刮出树叶的受光面，再用橡皮擦出天空中的云朵效果。注意云朵不要过白，要表现出天气的阴暗。

网点效果制作完成

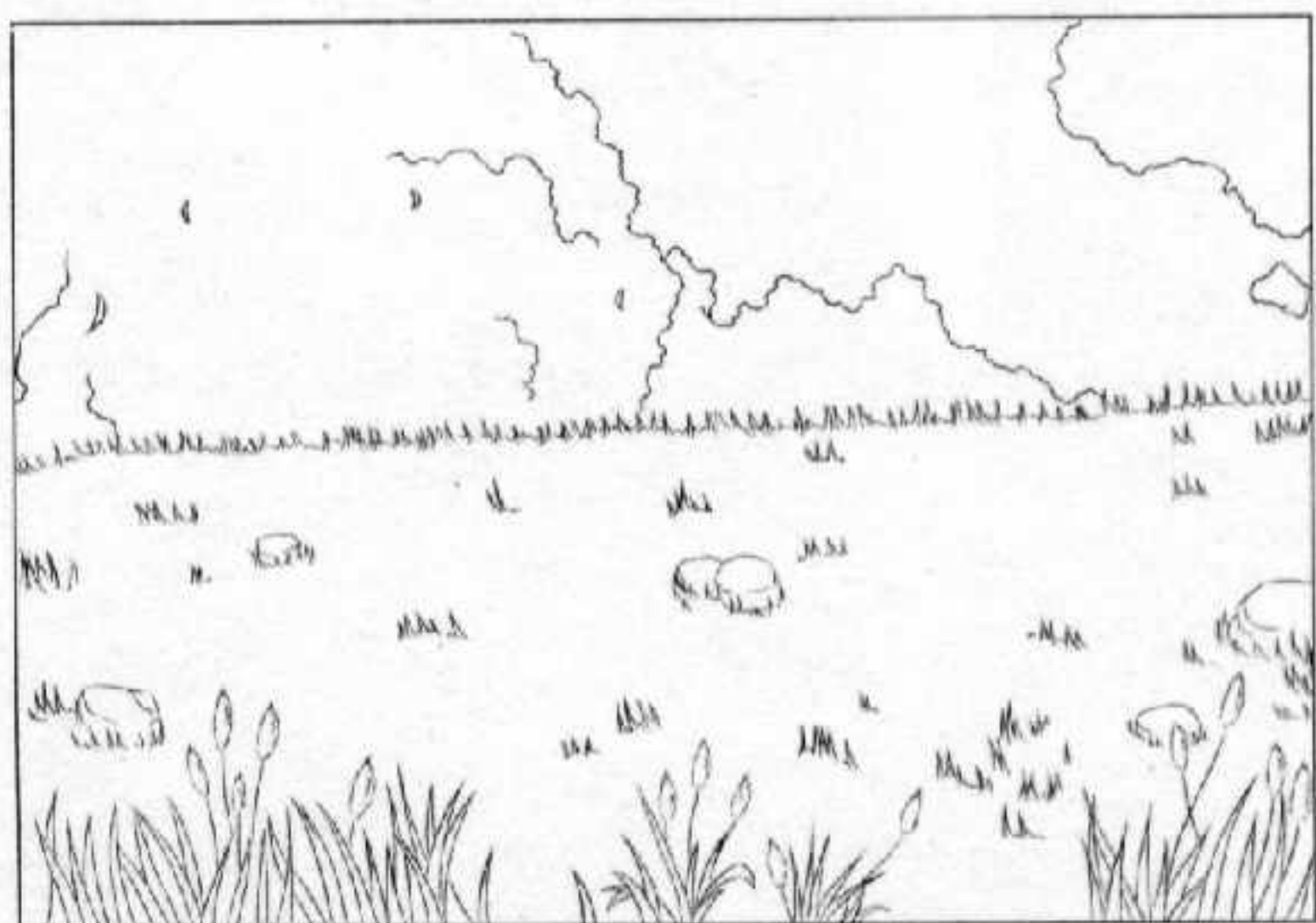
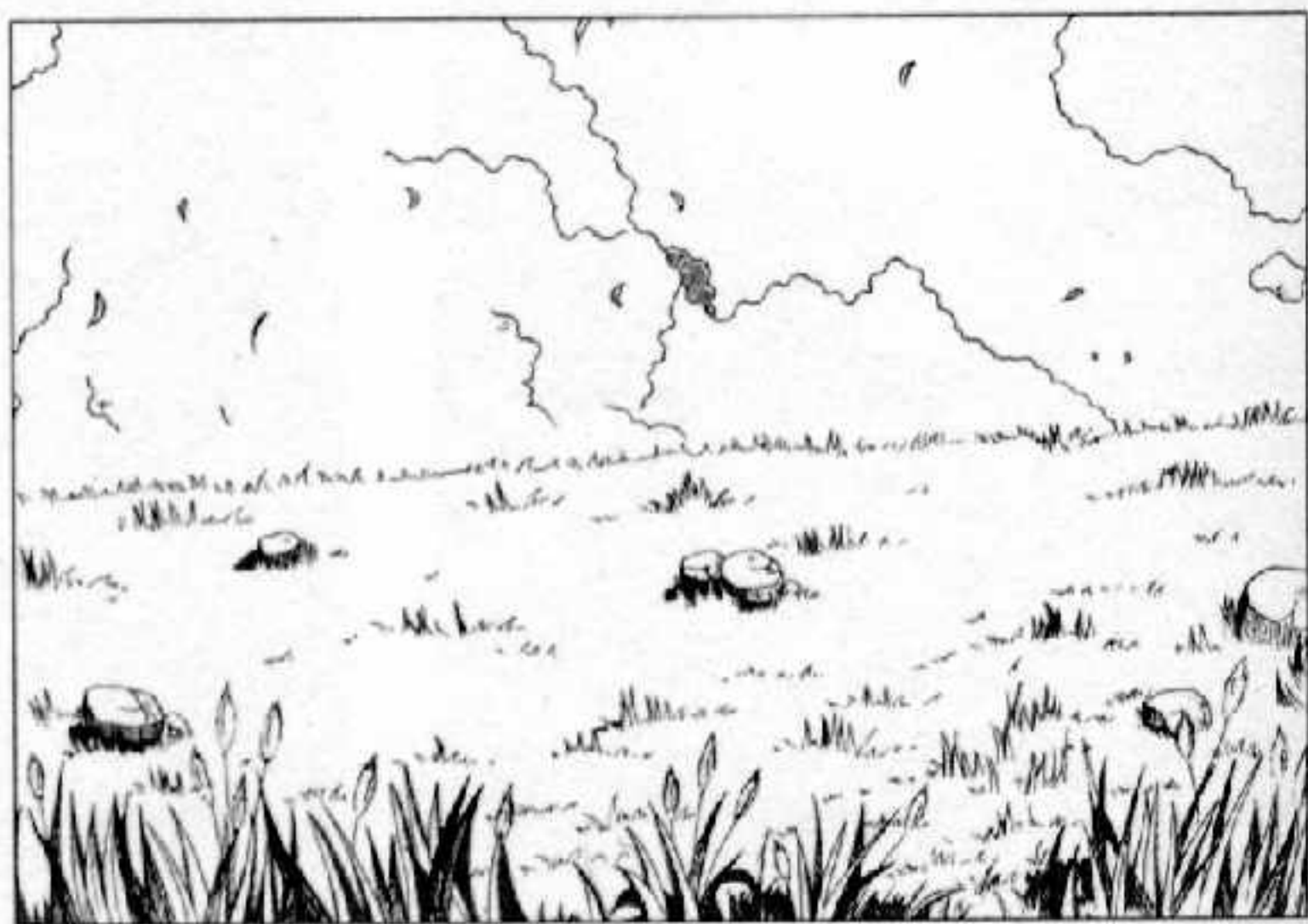
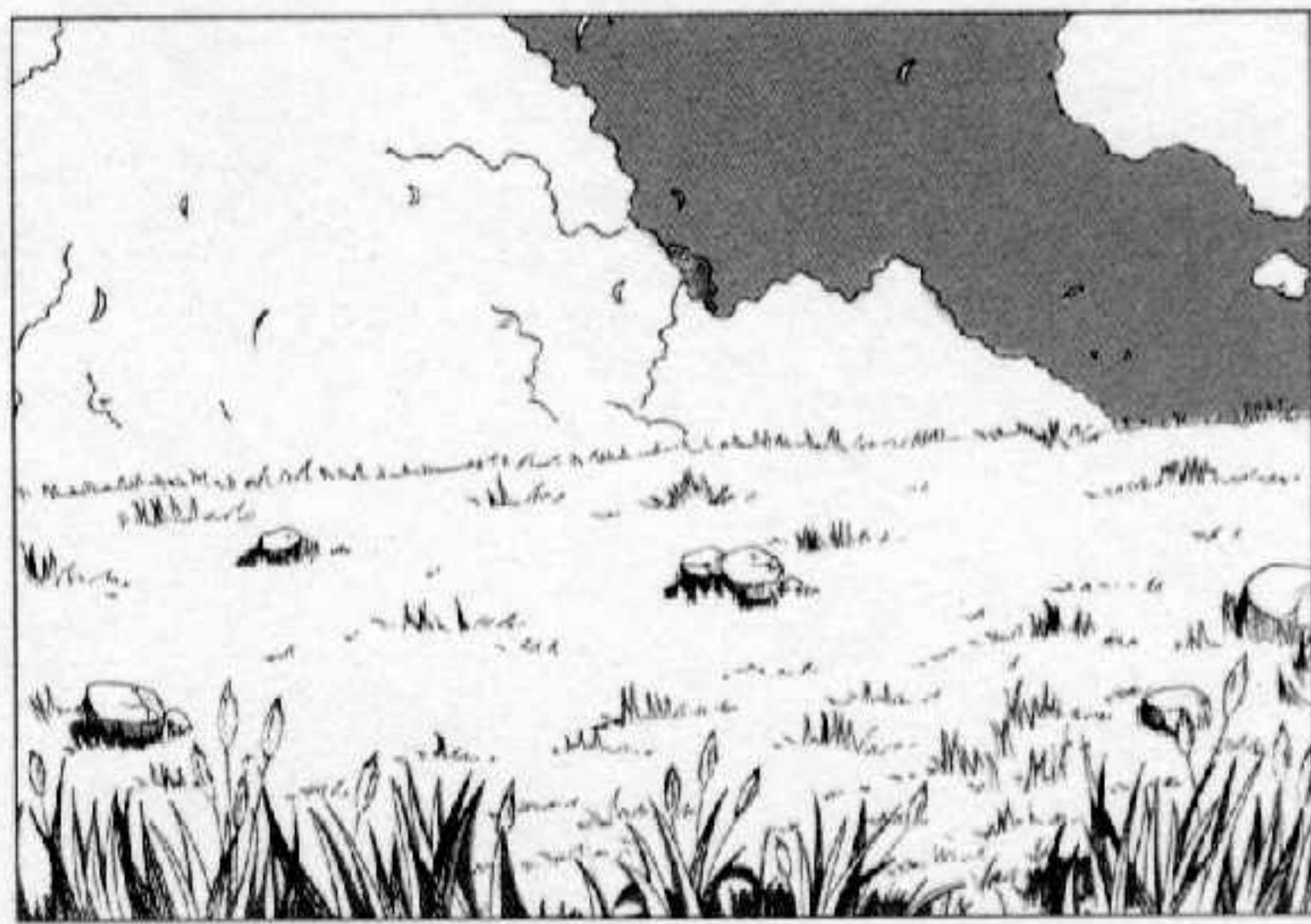
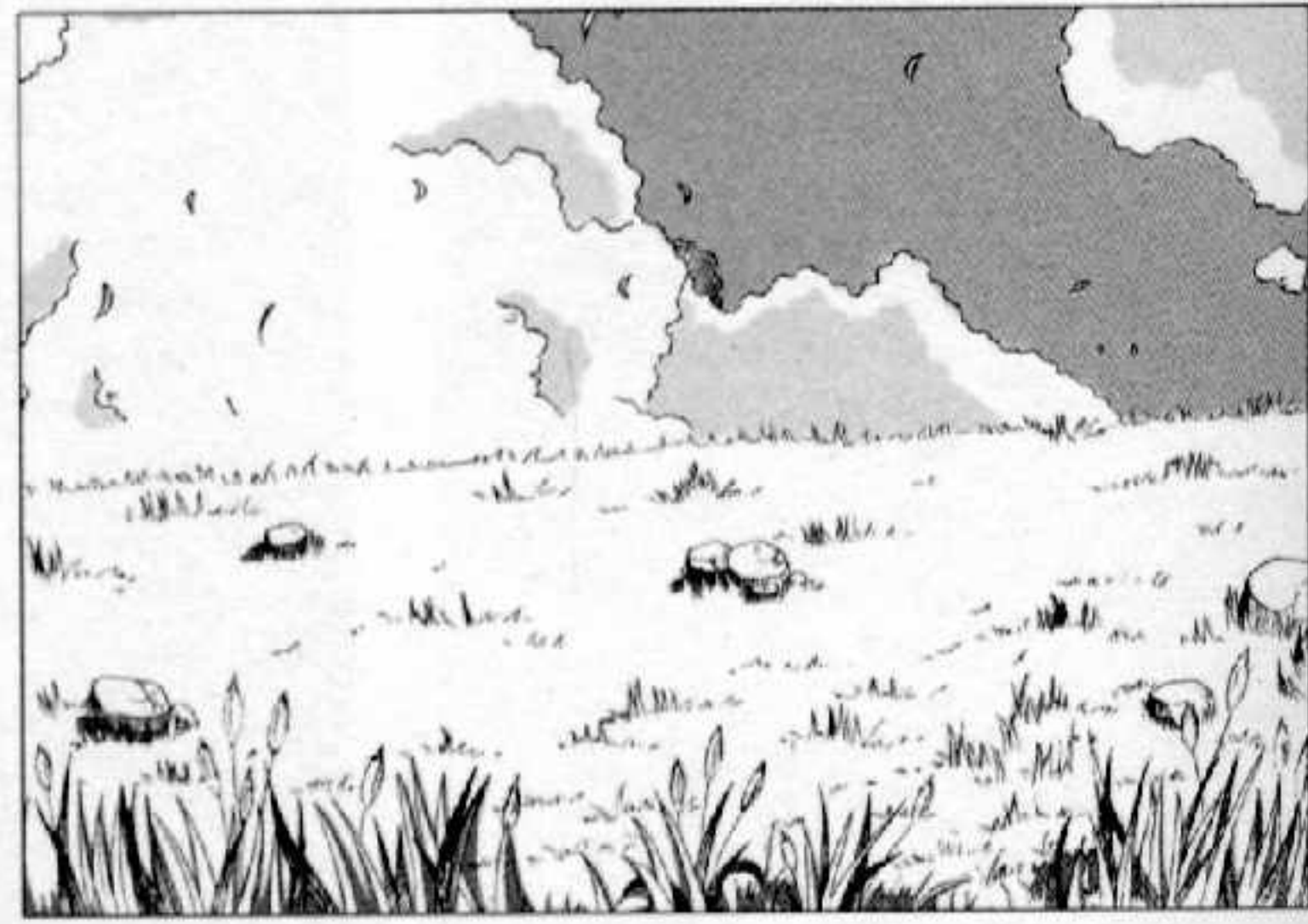
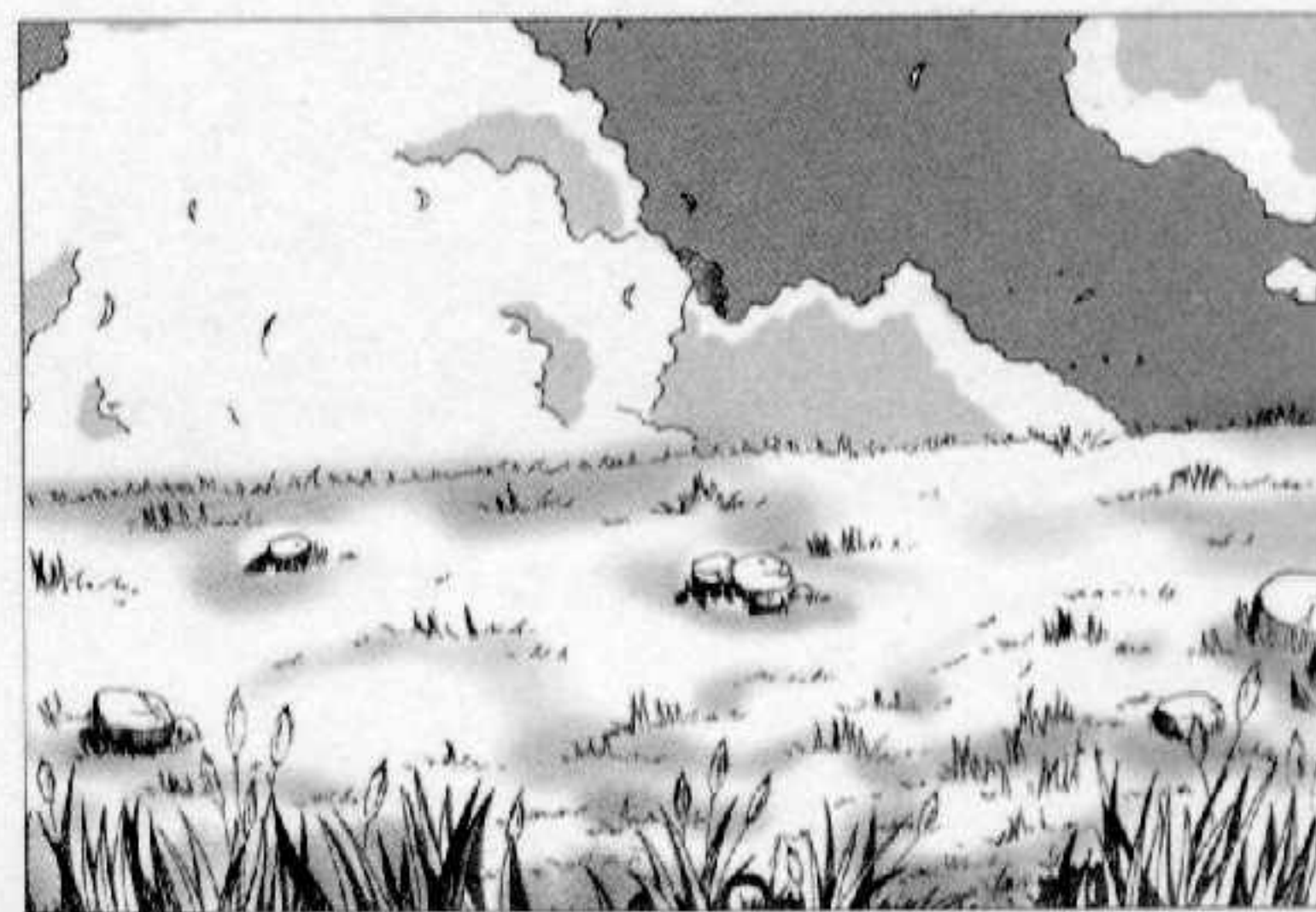
⑤ 最后在画面中画出长短不等的白色线条来表现下雨的效果。前方的树叶上也可以适当绘制一些白色的雨滴，让画面看起来更真实。

4 不同景物的表现

在现实生活中有很多不同的场景，如果描绘这些自然景观并将其运用到漫画中，可以让平淡的画面变得更加丰富多彩。本节我们主要学习不同景物的光影和色调表现方法。

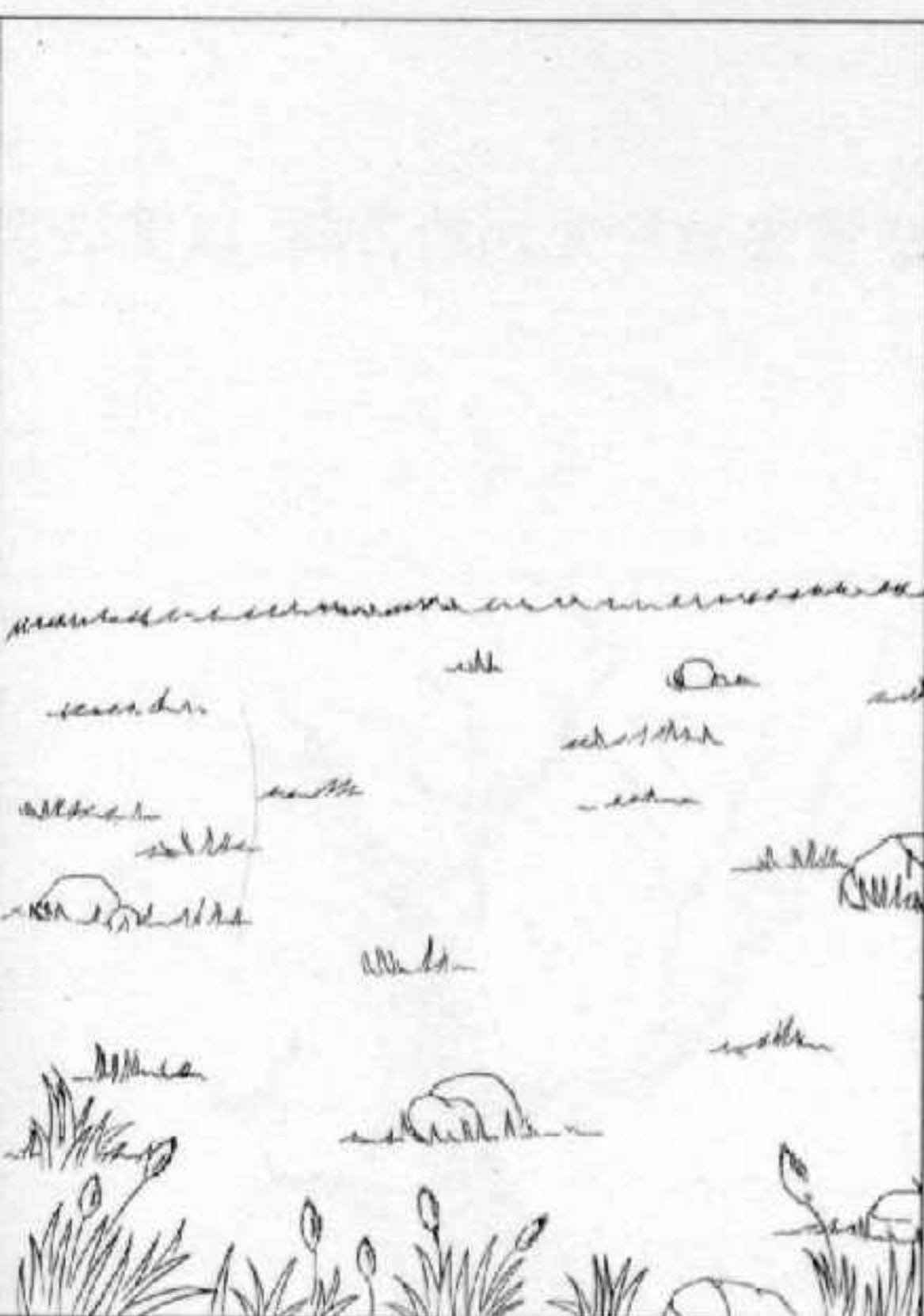
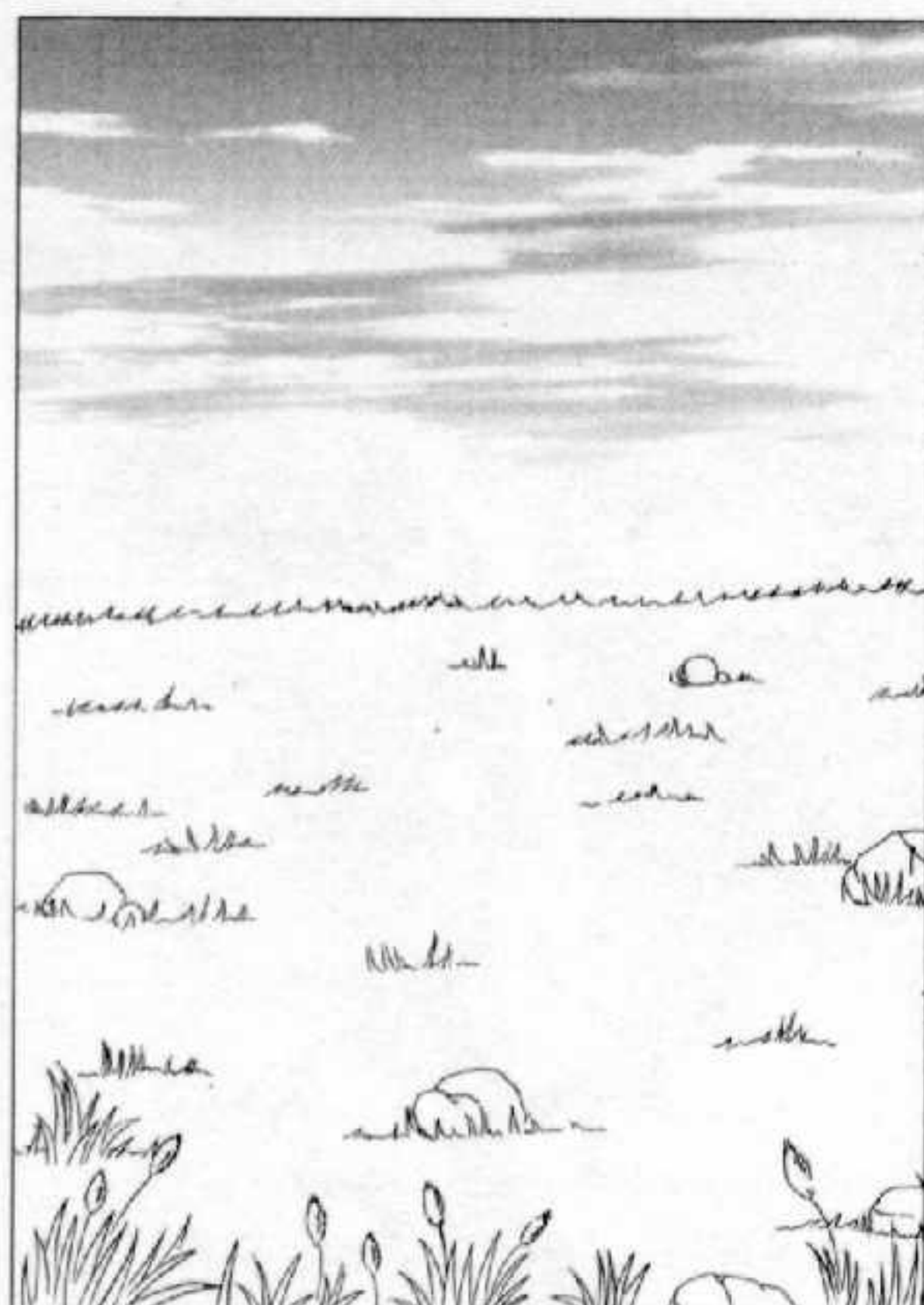
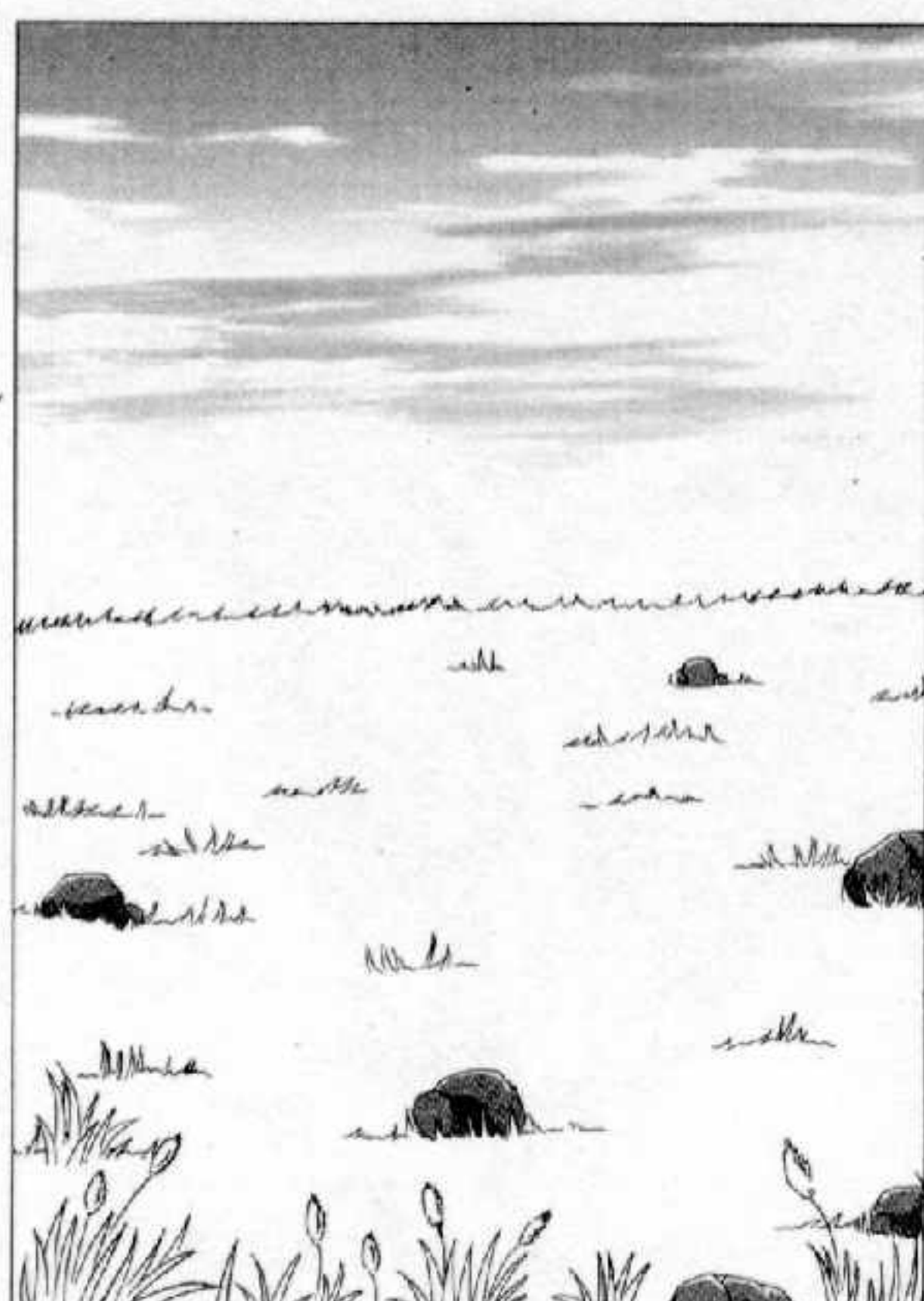
4.1 草地

绘制草地时常会以天空为背景。注意区别草地和天空，可适当为云朵添加阴影，让画面富有层次感。细节方面可以将近处的青草画得细致些。

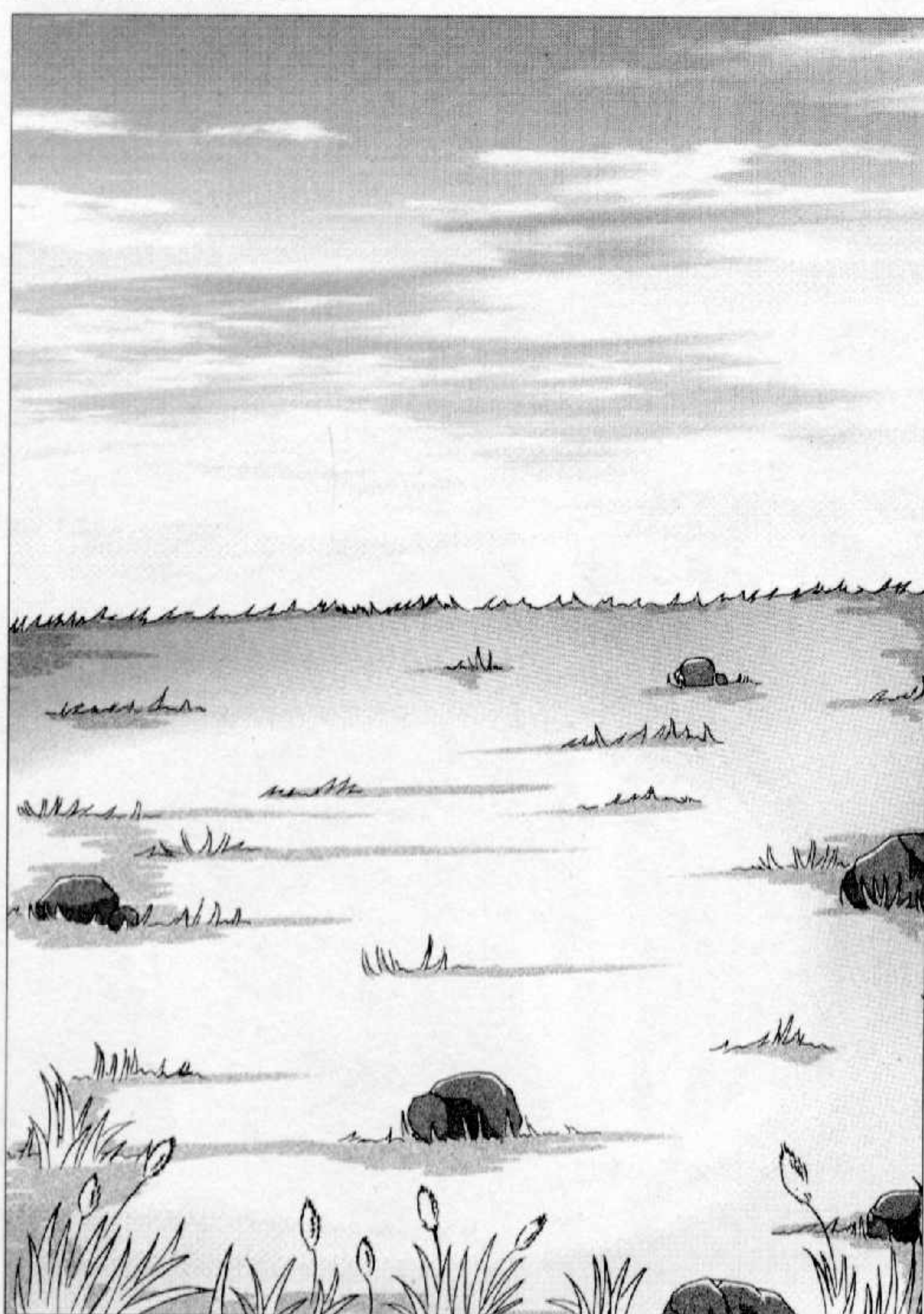
草地1

① 首先考虑好构图，区别出天空和地面，绘制草地的草图。注意细节的刻画。

② 画出草地和石块的阴影。再用较密的小线条表现出层次感。

③ 深入刻画云朵与青草，并将背后的蓝天用灰色表现出来。

④ 添加云朵的阴影，增强画面立体感。

光影效果绘制完成

当用灰度来表现整体关系时，注意光源的方向要一致，以免让画面显得很别扭，云彩的颜色应该比天空的颜色略浅一些，要区别开两者的关系，而草地方面注意前方的青草的明暗效果，且草地也可以添加光影效果来让画面更具有意境。

⑤ 对画面整体进行适当修饰，完成草地光影效果图的绘制。

草地2

①因为采用竖构图，所以要考虑好近大远小的透视关系，可以将草和石头画得比较散乱，让画面看起来更自然。

②背景可以选用较浅的网点，然后刮出云彩的效果。还可以在云彩之间重叠网点，表现出云层的阴影。

③用深浅两种不同的网点来表现石头的立体感。注意要按照光线照射的方向来制作。

网点效果制作完成

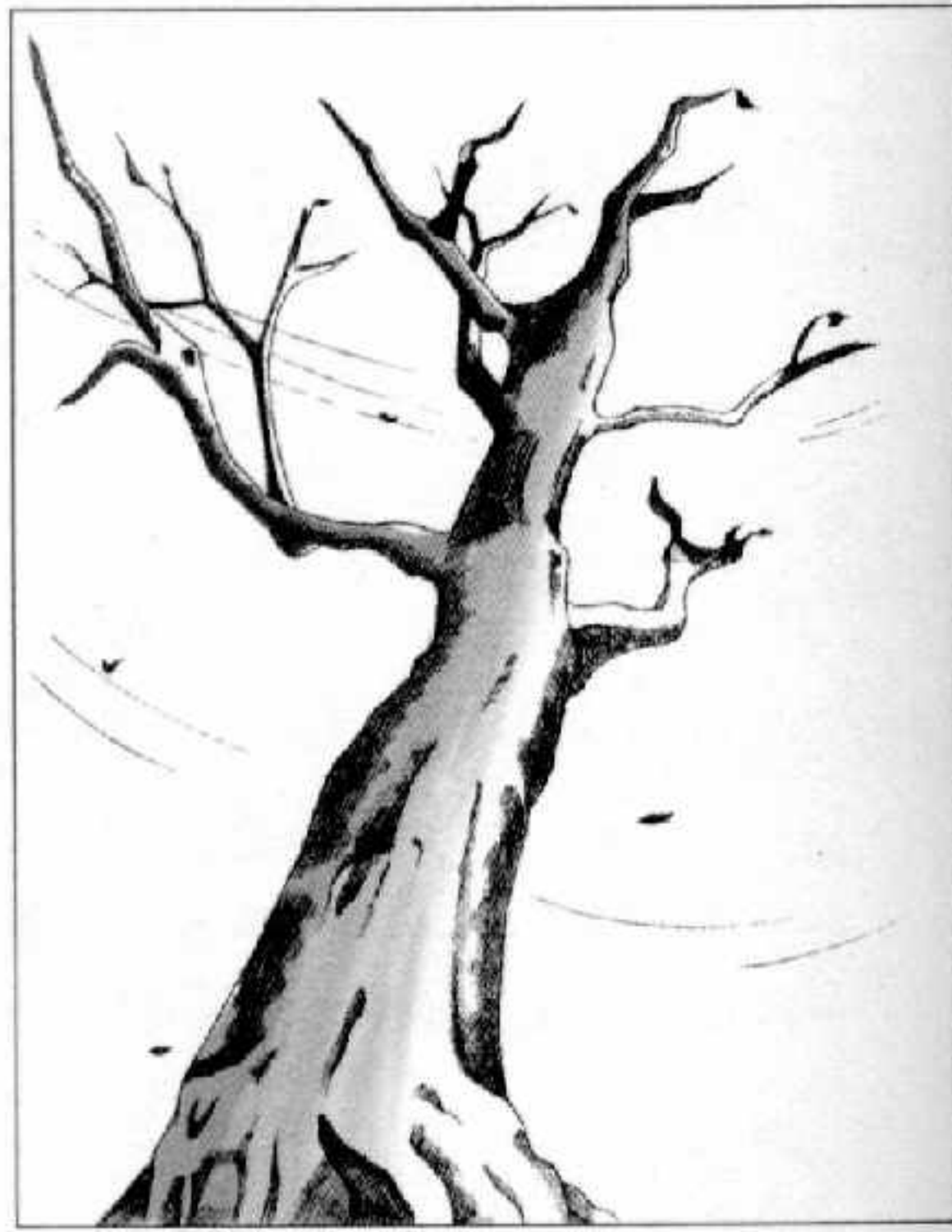
④确定好光源的照射方向后，运用网点添加石块在草地上的投影。也可以直接画出草地的投影。

⑤用浅色的网点来表现草地，然后从草地的前方向上及向外刮出渐变的效果，完成草地网点效果图的制作。

4.2 树木

树木的质感较为粗糙，在绘制时应尽量用排线的方式来表现。构图时应该先想好光照的方向，以便表现枝干及树叶的明暗变化，增强画面效果。

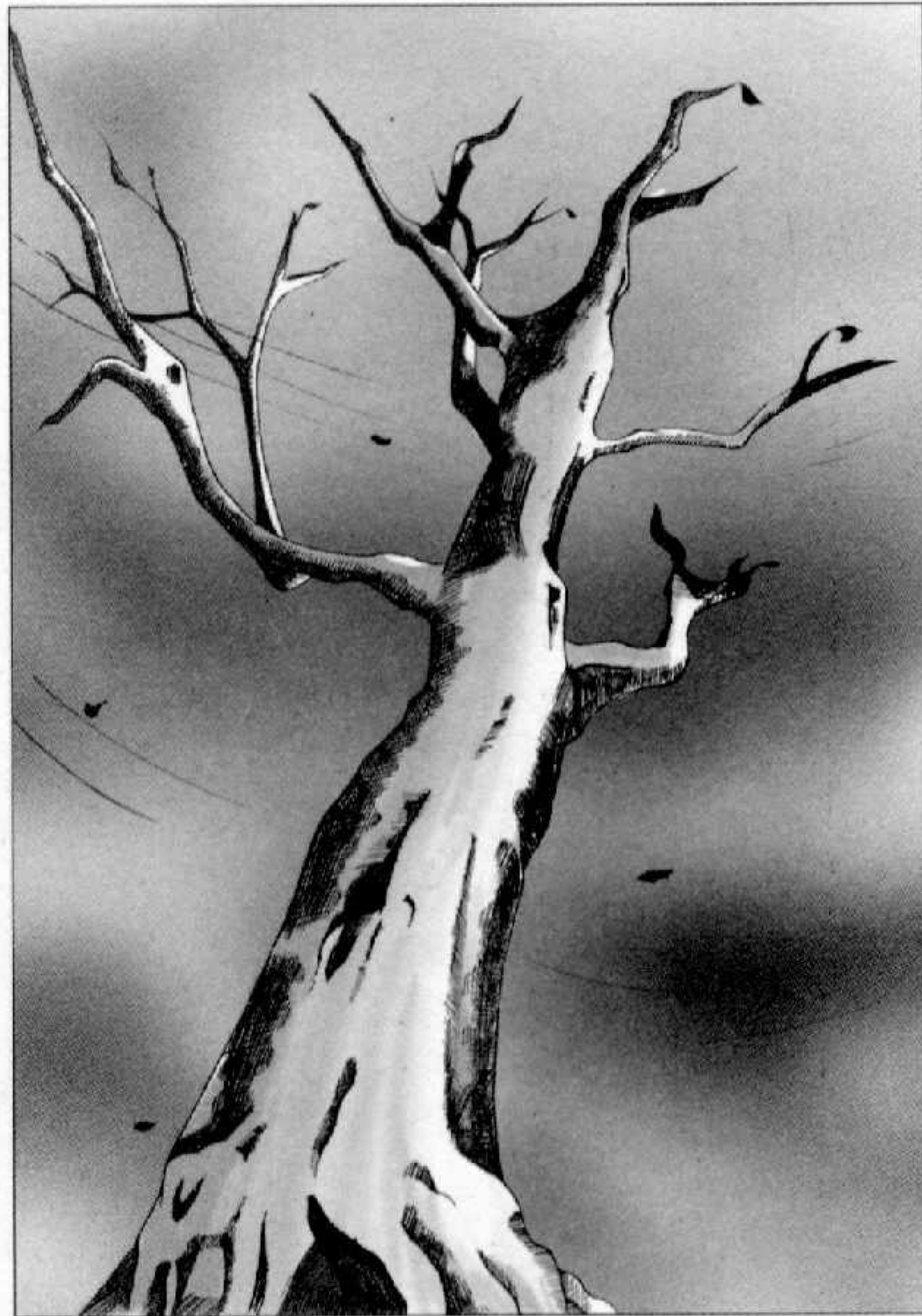
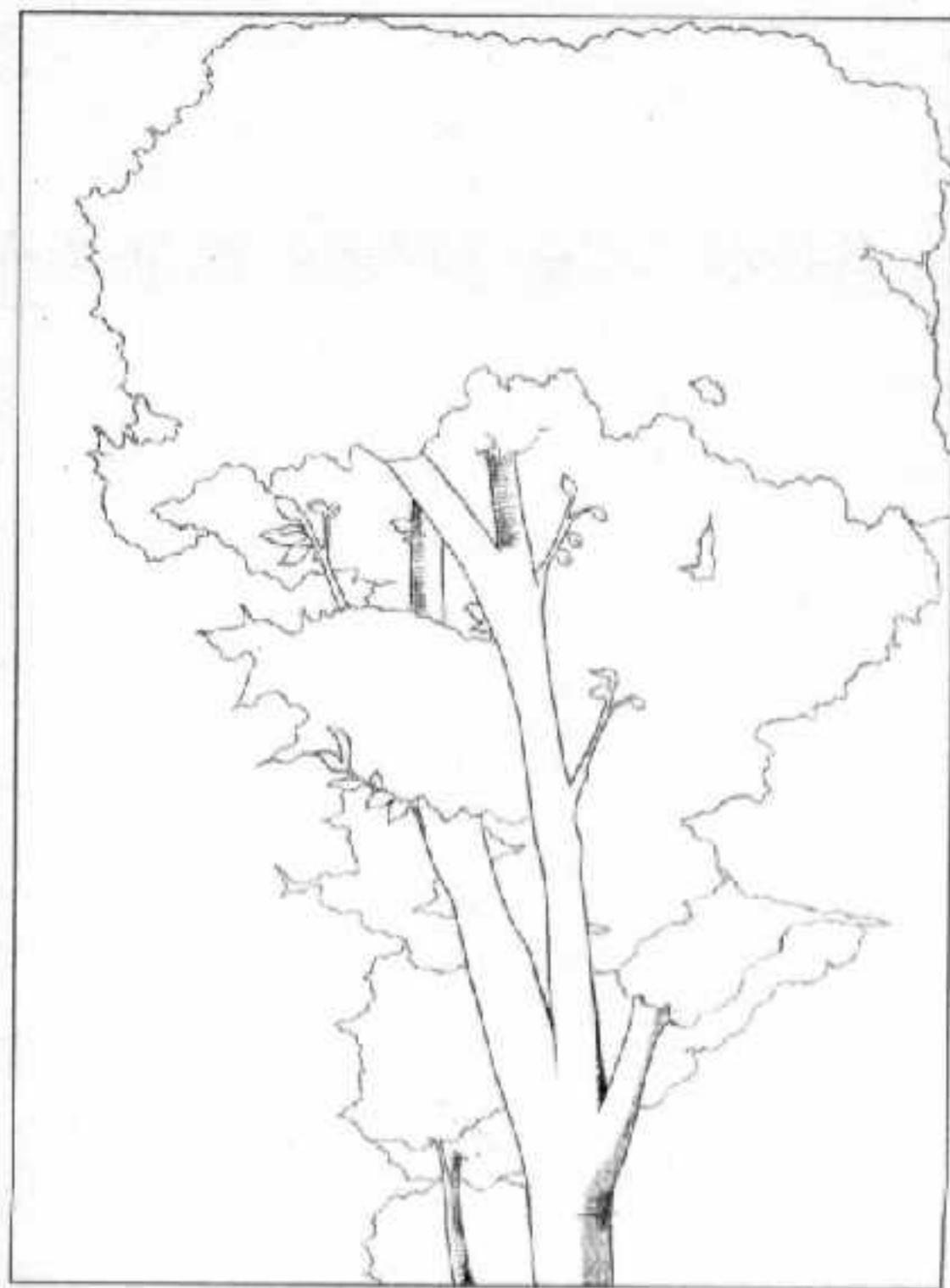
树木1

① 画出树干的大体框架，并勾勒出枝桠的走向。再用交错的线条来确定树木的明暗变化，并画出树皮的粗糙感。

② 用略比黑色浅一些的颜色来画出树木的阴暗面，以衬托黑色线条勾勒出的暗处。

③ 在树干中央画出过渡的灰色，使其慢慢转向受光面。

光影效果绘制完成

④ 画出树木的高光。为了让整体更加融洽，可以稍微模糊整体的颜色。

⑤ 以之前用线条画出的明暗关系为基础，再用黑白灰加深枯树的明暗对比。注意在背景上表现出光线的方向，使整个画面更加协调。

树木2

① 正面主干的枝叶要比侧面的枝叶大很多。可以将树木的枝叶画得繁茂一些。

② 确定好光照的方向后，用深色的网点制作出树木的背阴处，且树干的颜色要比树荫深，注意区别两者。

③ 采用软边缘线刮网，刮削出树叶受光部分的边缘。

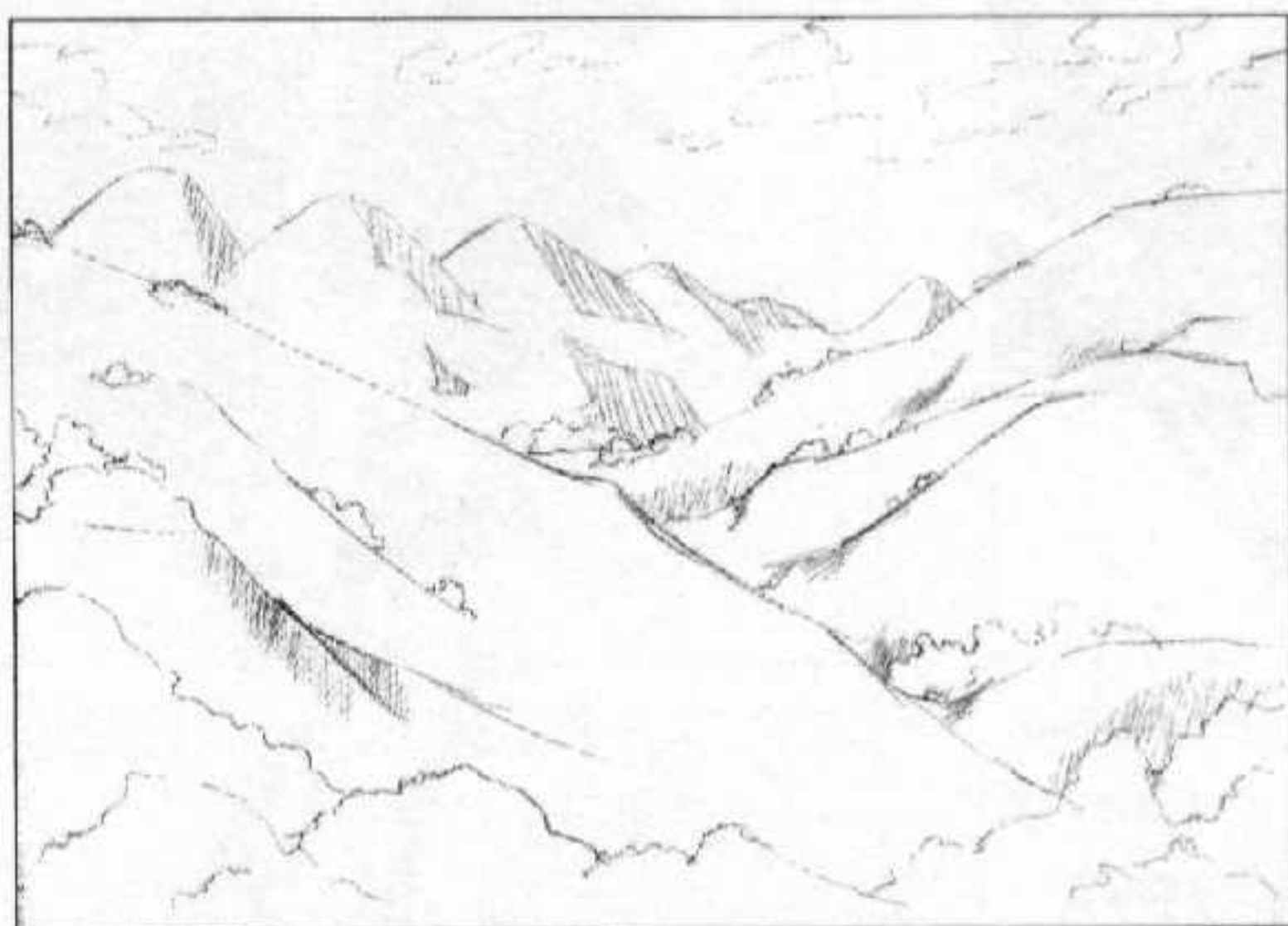
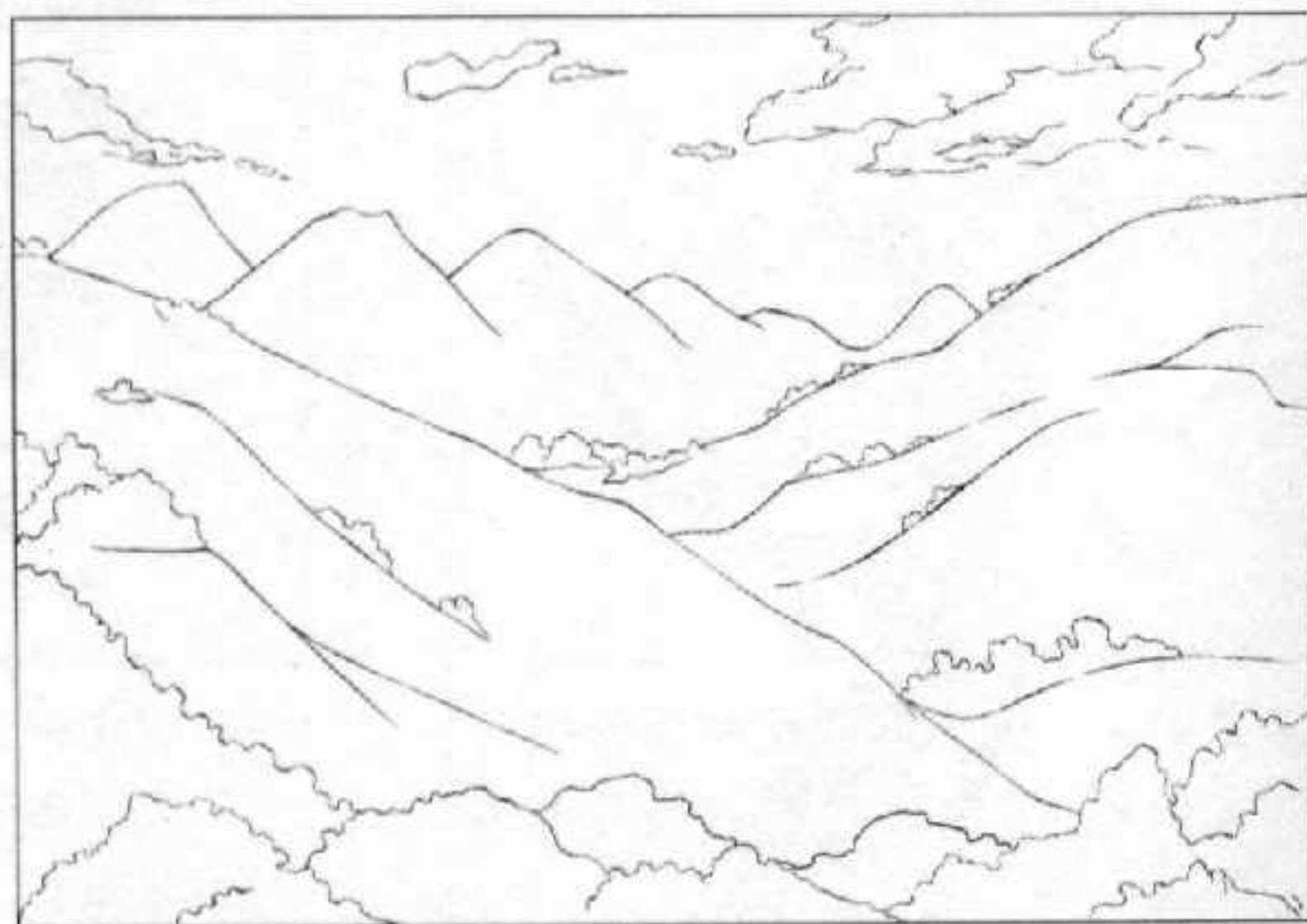
④ 在树叶的浅色部分粘贴较浅的网点，刮出树叶的阴影。注意由于正面受光照射，所以顶部树叶的阴影较少。

⑤ 背景选用浅色网点刮出云彩效果，完成树木网点效果图的制作。

网点效果制作完成

4.3 山峦

山峦的起伏很大，一眼望去一连片的山，在绘制这种连绵起伏的山峦的大场景时，可通过阴影的刻画来表现山的层次感。

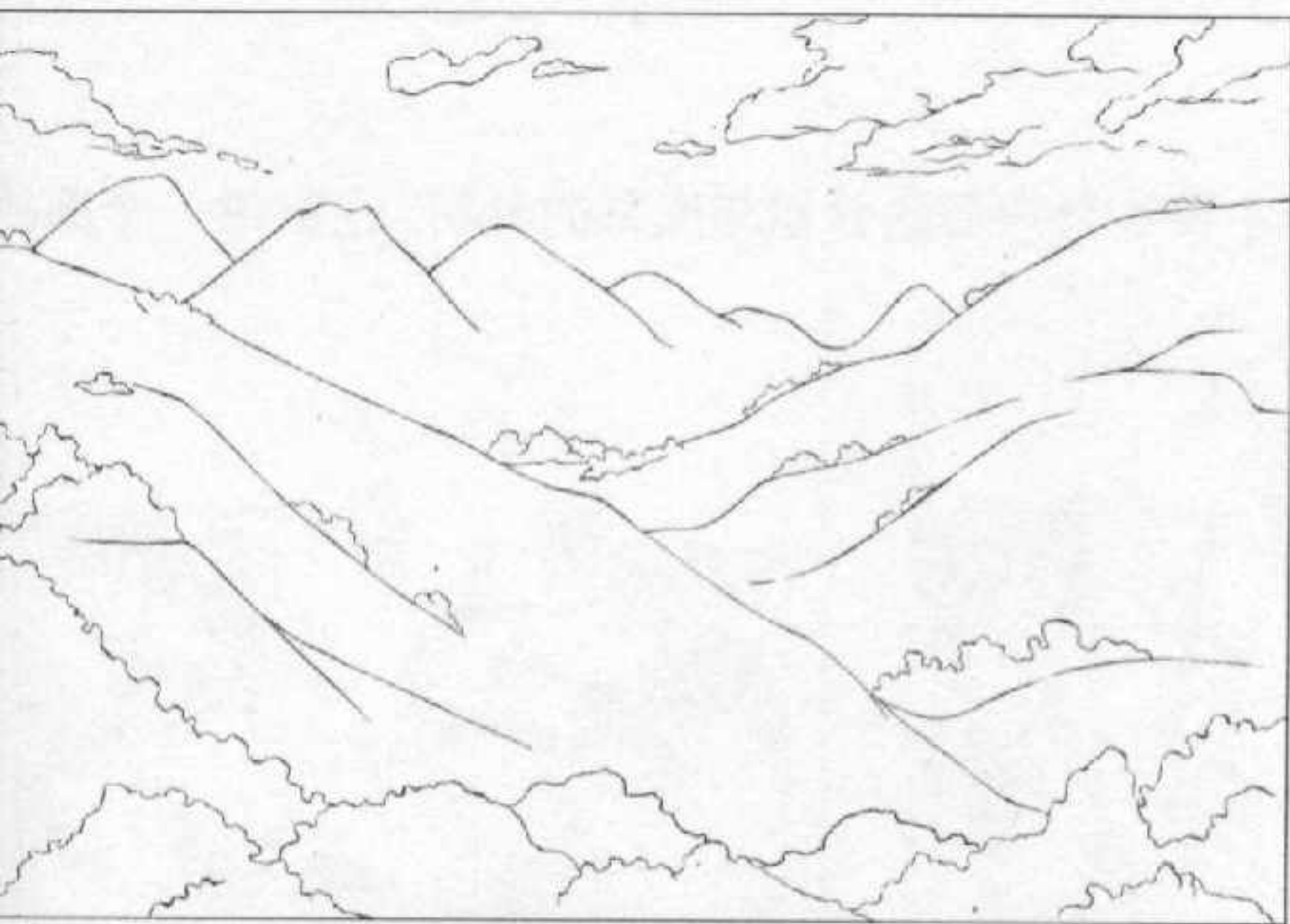
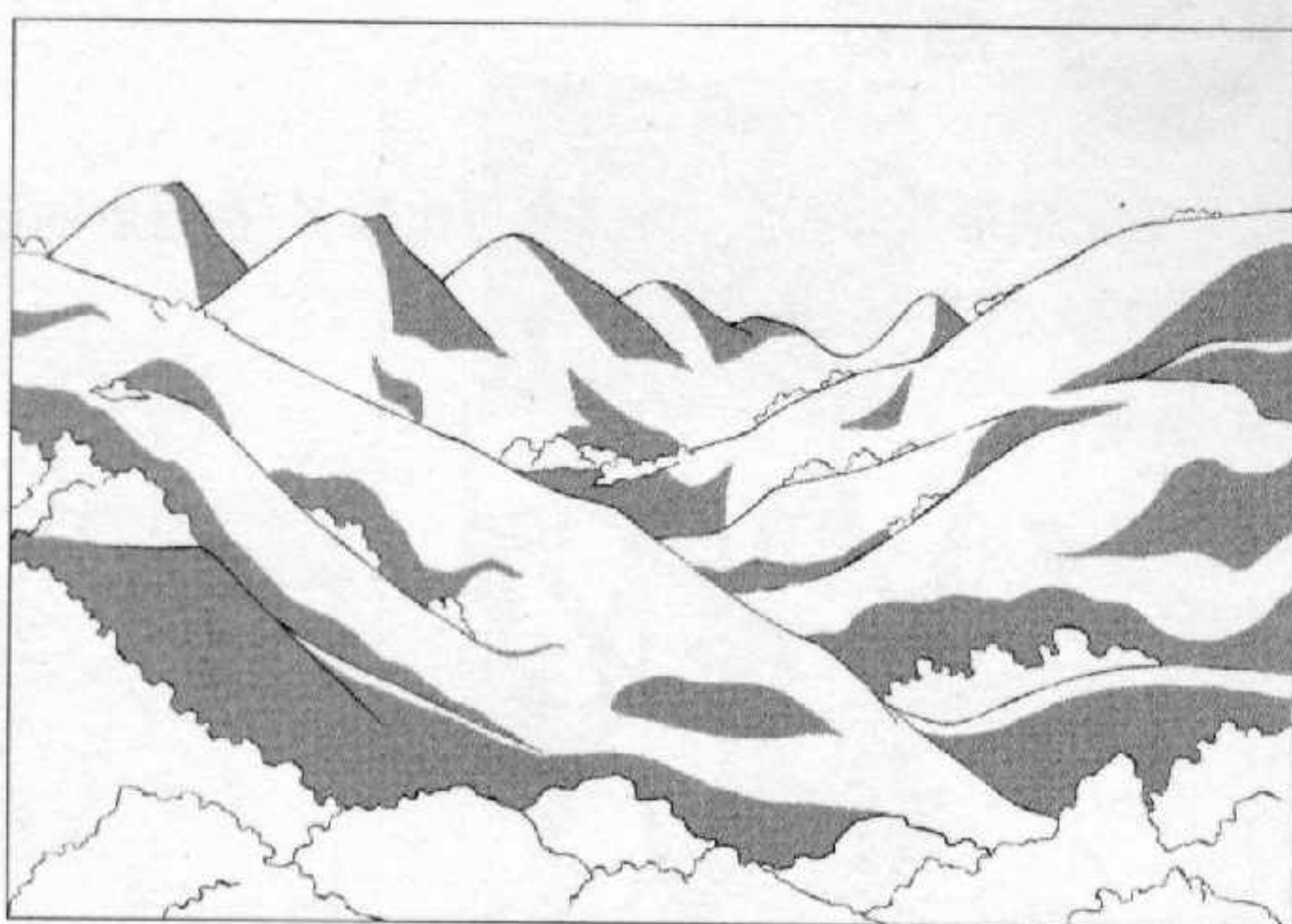
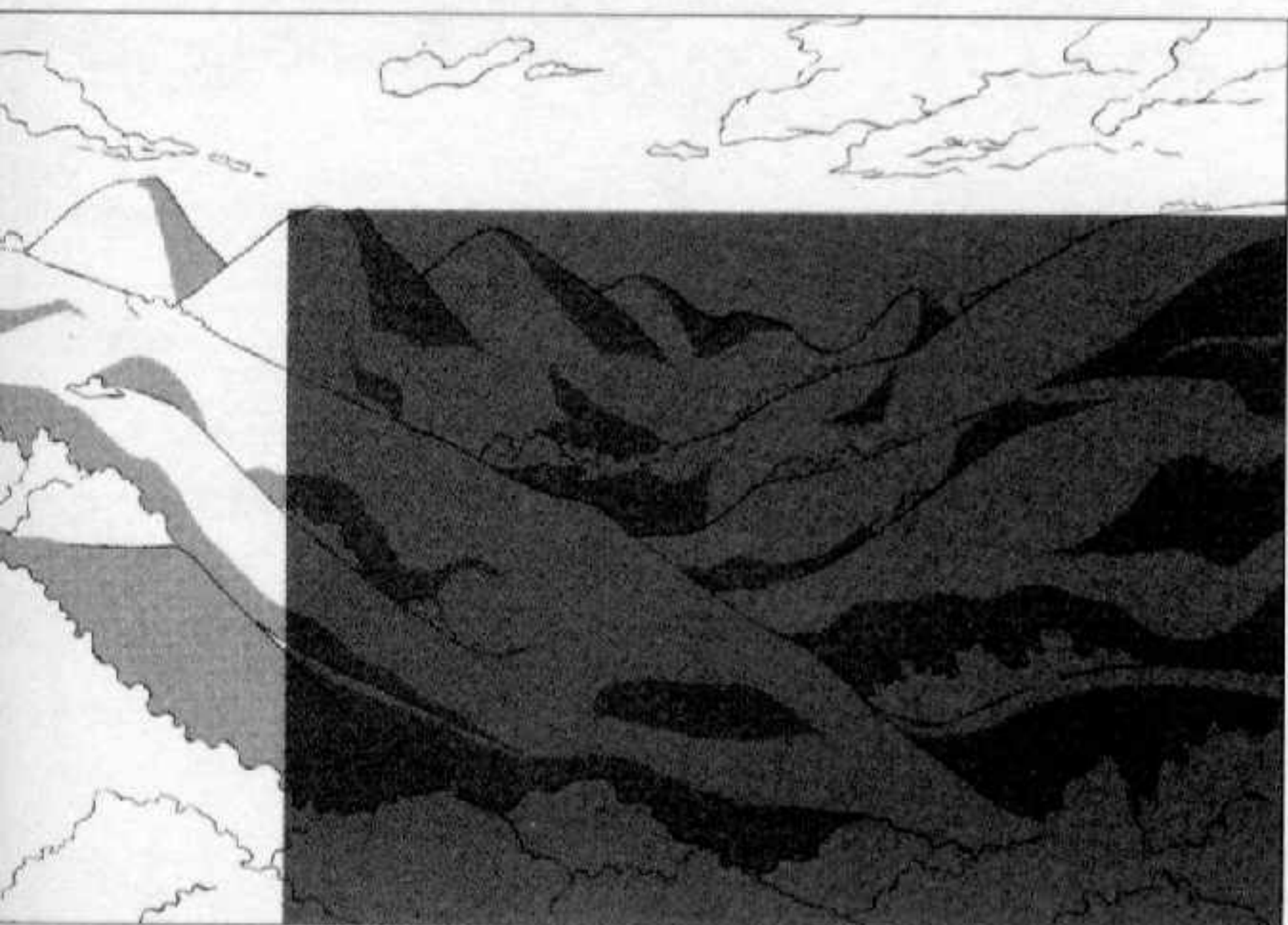
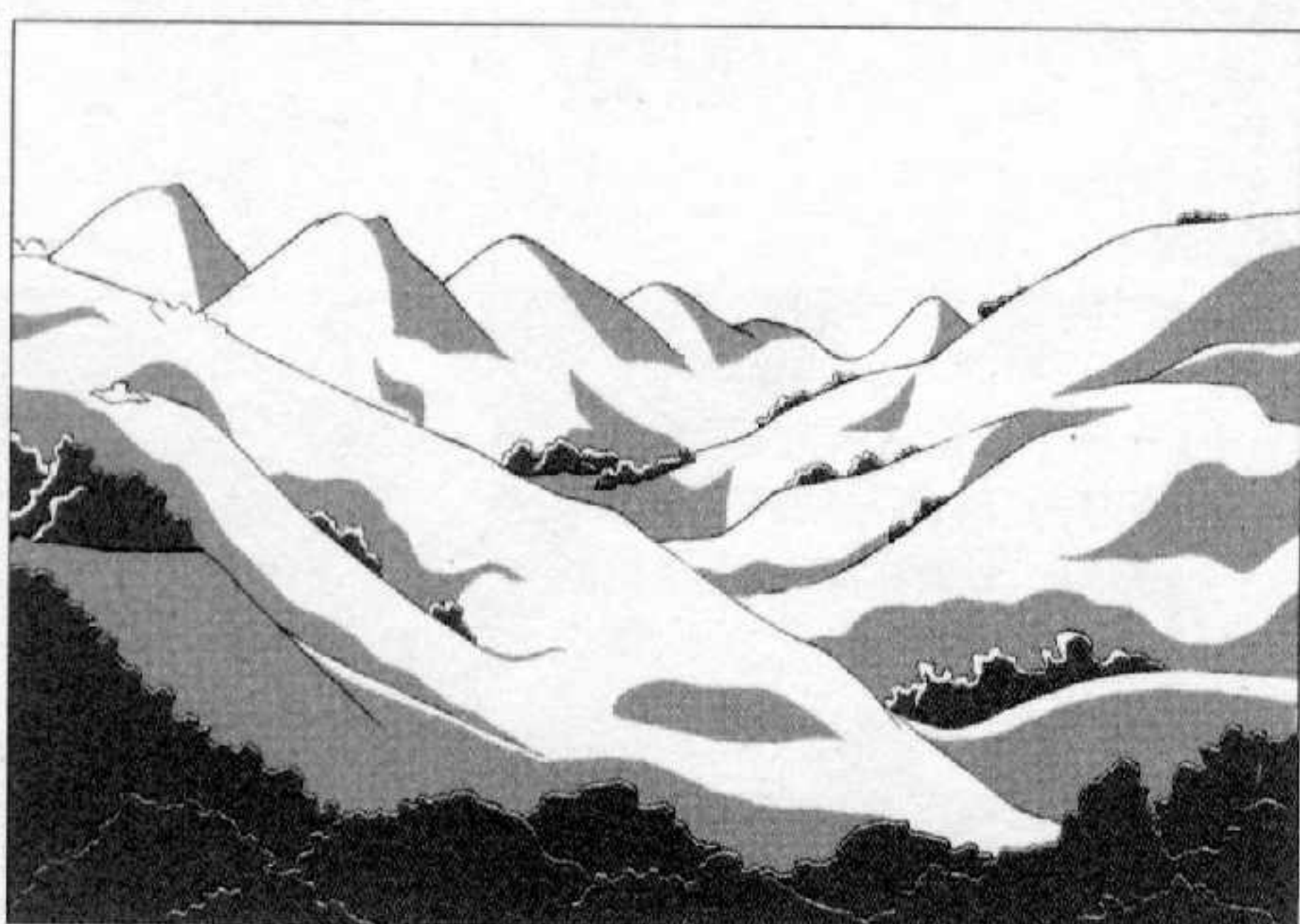
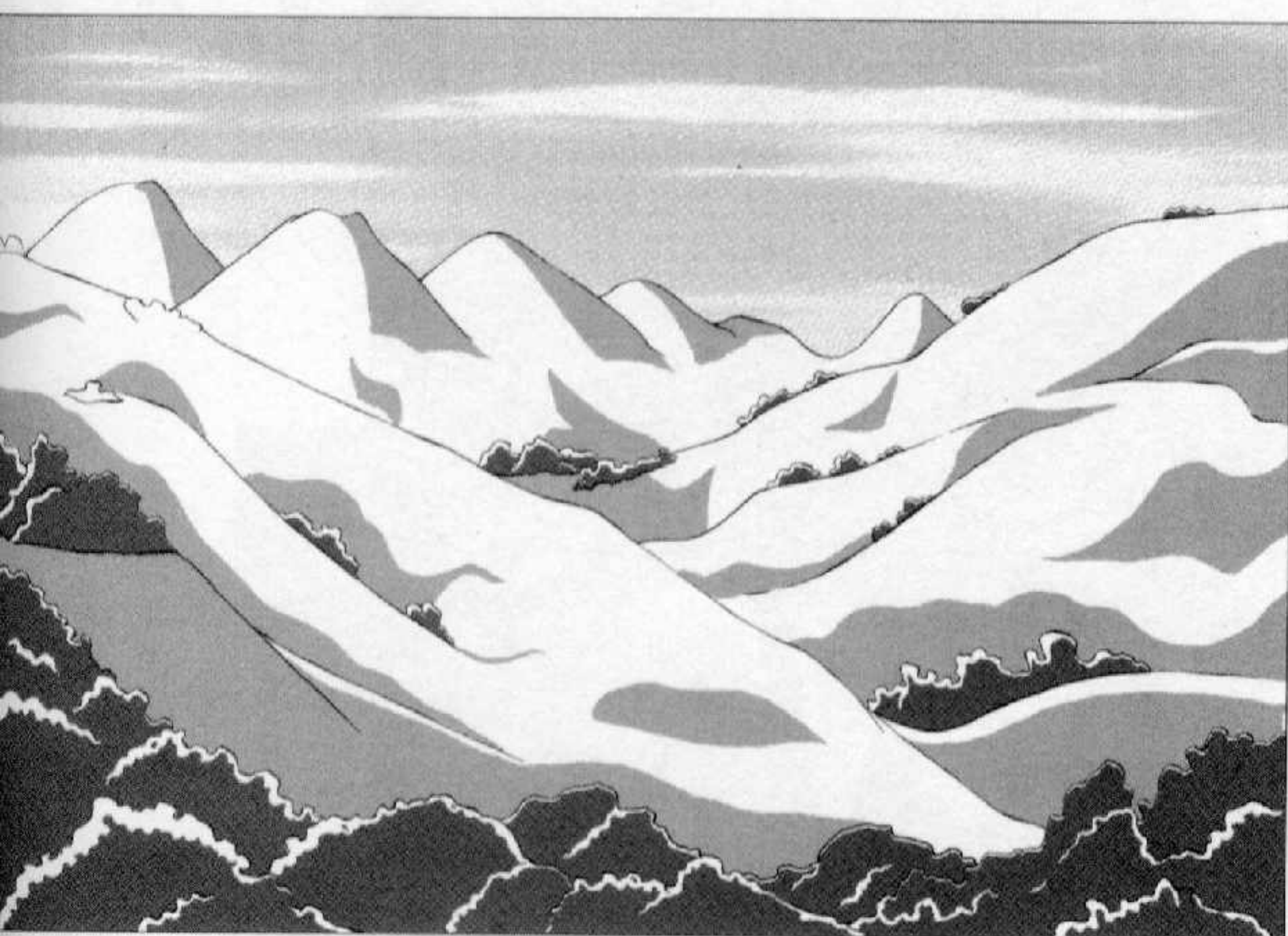
山峦1

① 首先用铅笔绘制出山峦的草稿，并确定光源的方向，为了让画面内容更丰富，我们可以在山峦的间隙中添加一些灌木丛。

② 然后使用钢笔勾勒出山体的外轮廓，大致分出层次。在云朵的刻画上要注意它们的变化不要过于死板，要表现一种稀疏自然的感觉。

③ 进一步刻画大山，运用排线的方式来表现山的光影效果与凹凸感。为了区分不同层次的山，将近处绘制得较为精致细腻，远处进行简单涂画即可。

④ 使用黑色涂满前面的树木层，让整个画面充满黑白灰的色调，显得非常有层次感。而且运用这种剪影的形式也使主题物山峦更加突出。

光影效果绘制完成

⑤ 最后使用白色在前面的树木剪影上提出一些线条来表现树木层次。绘制时要注意根据树林的形状自然地勾勒出来。

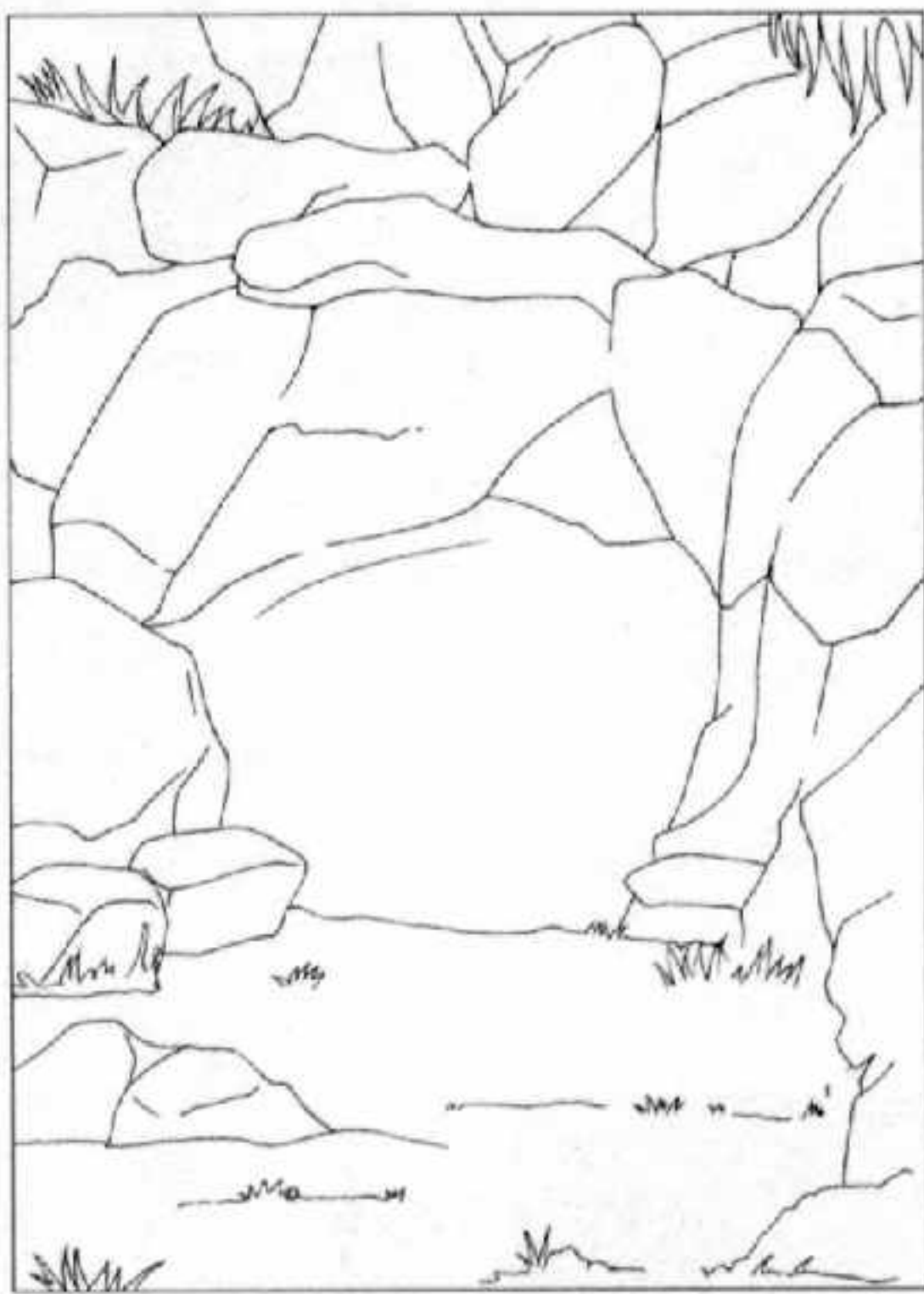
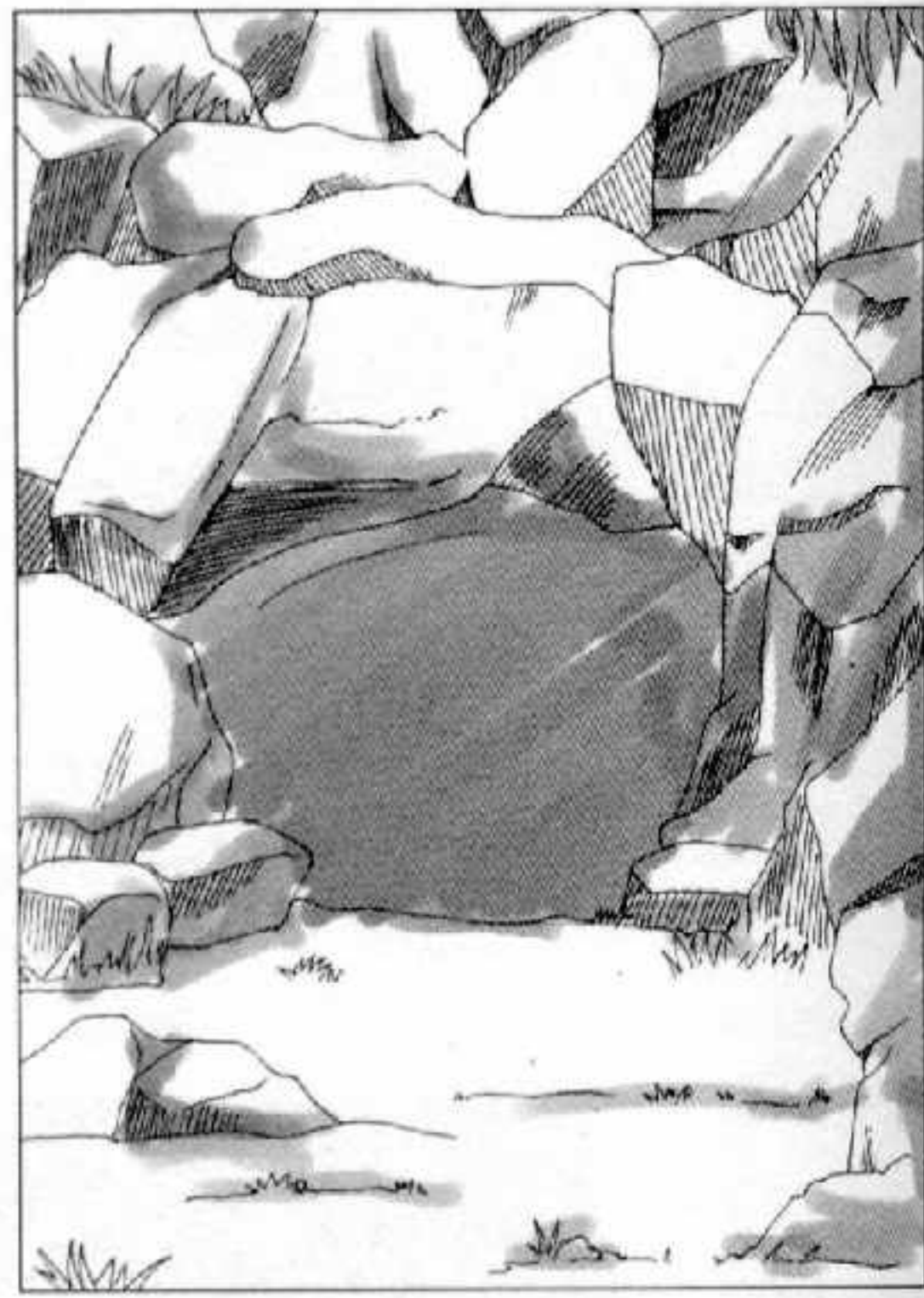
山峦2

① 首先我们画出山恋的线稿，只画出大致的轮廓即可。

② 然后选择适当密度与颜色的网点，铺出山体的背光面。在贴的时候要注意阴影的形状不要过于尖锐，应随山势的走向产生一定的弧度。

③ 在画面中粘贴树木的网点色调。树木的颜色要比山的颜色更深，所以在选择树木网点颜色的时候需要考虑画面整体的效果。

④ 接着在第二层树木网点中刮出树木的高光。最前面的树木高光部分留得比中间少，可表现出树丛的茂密。

网点效果绘制完成

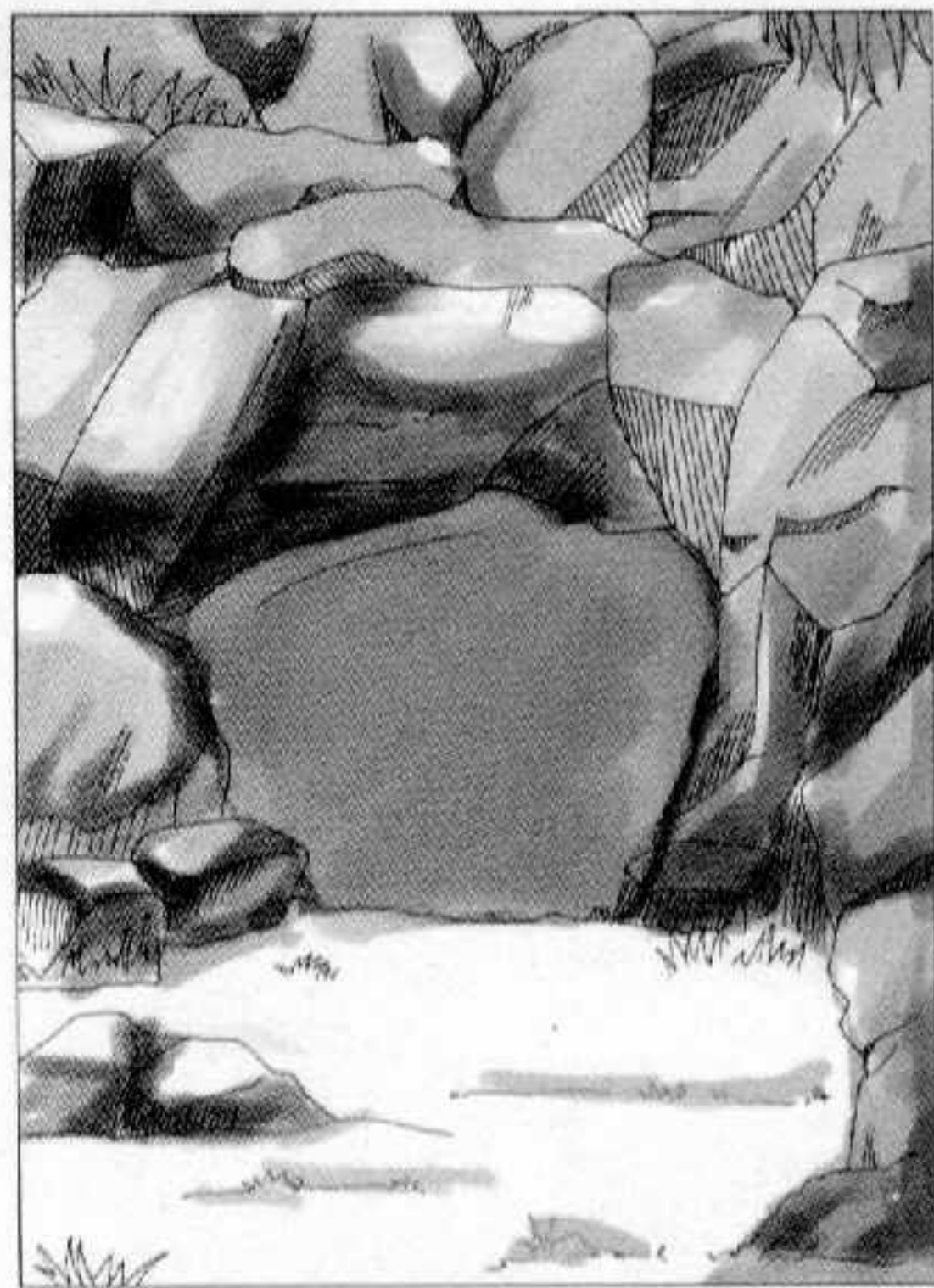
⑤ 最后找出天空的素材网纸贴在上方的空白处，这样山脉的网点效果图就完成了。网点的优势就是可以利用现成的素材直接粘贴出想要的效果，节约了很多手绘的时间。

4.4 岩石

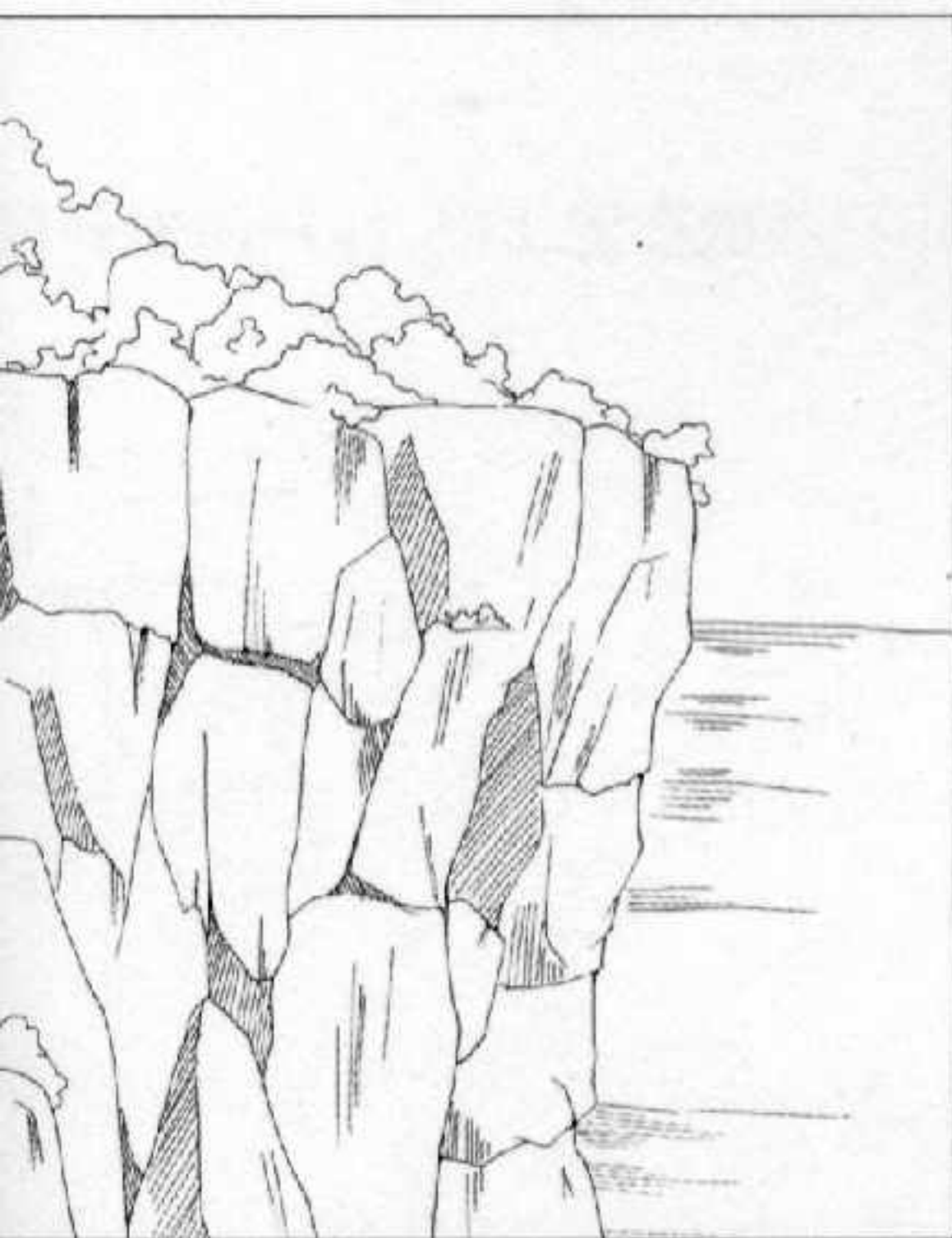
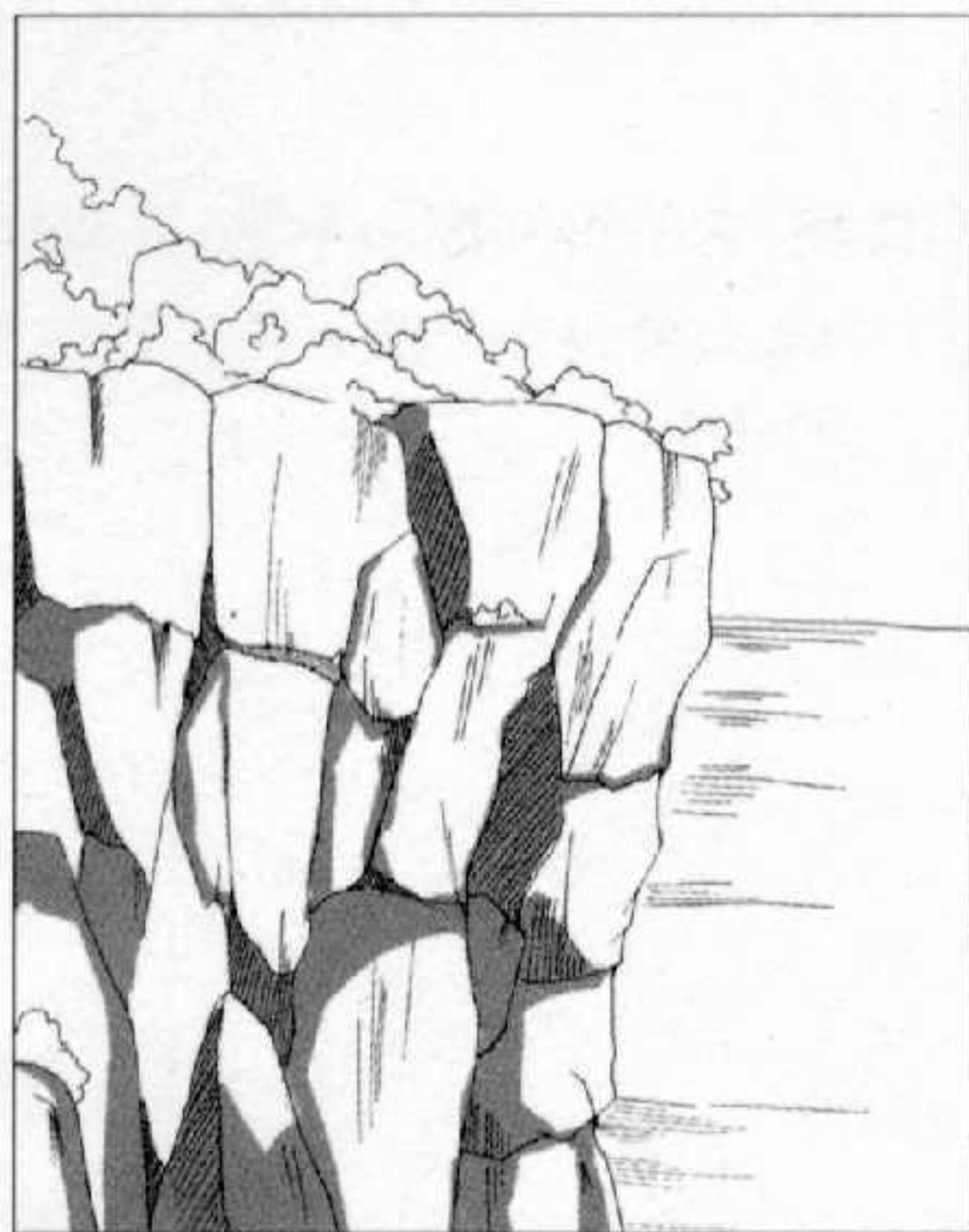
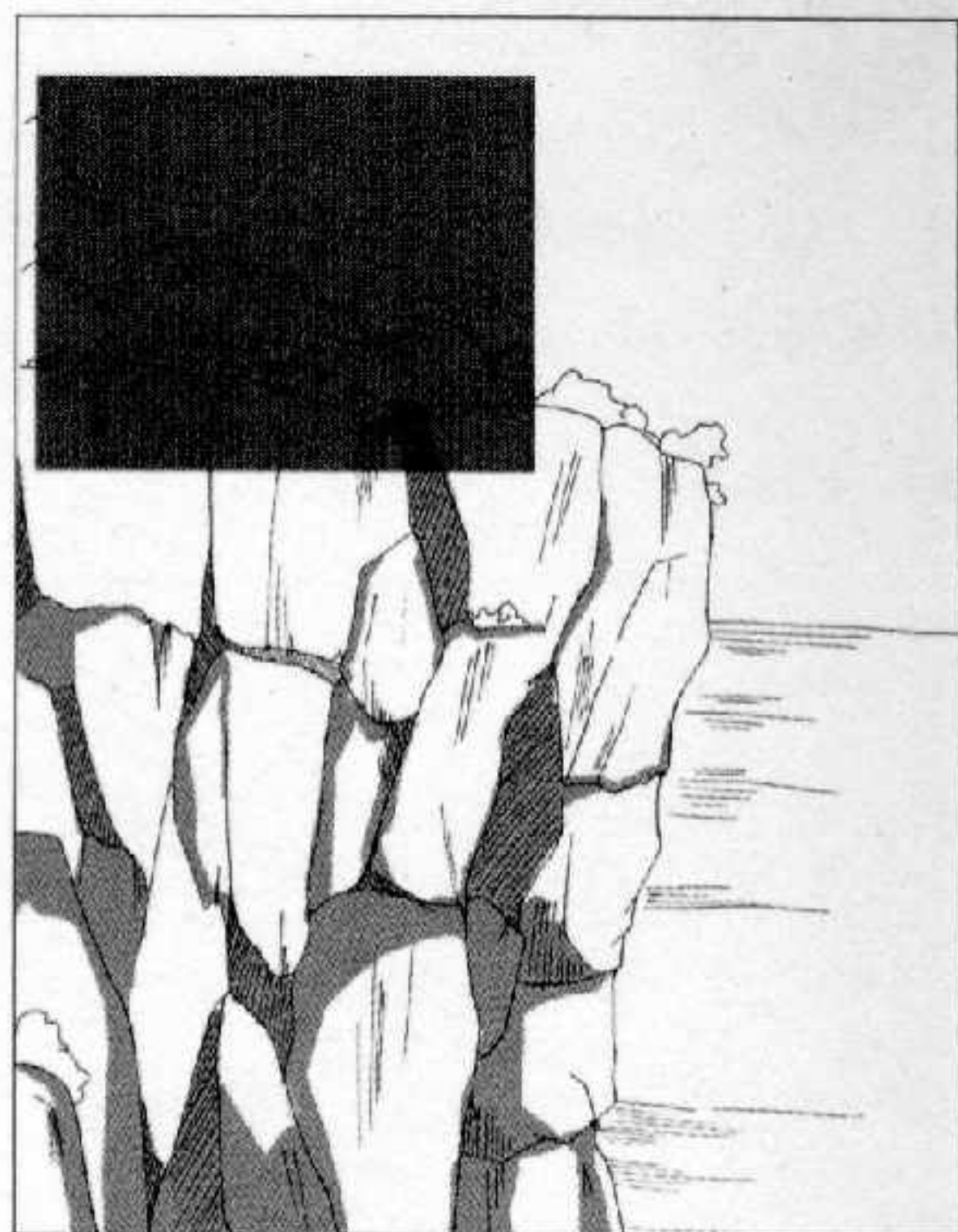
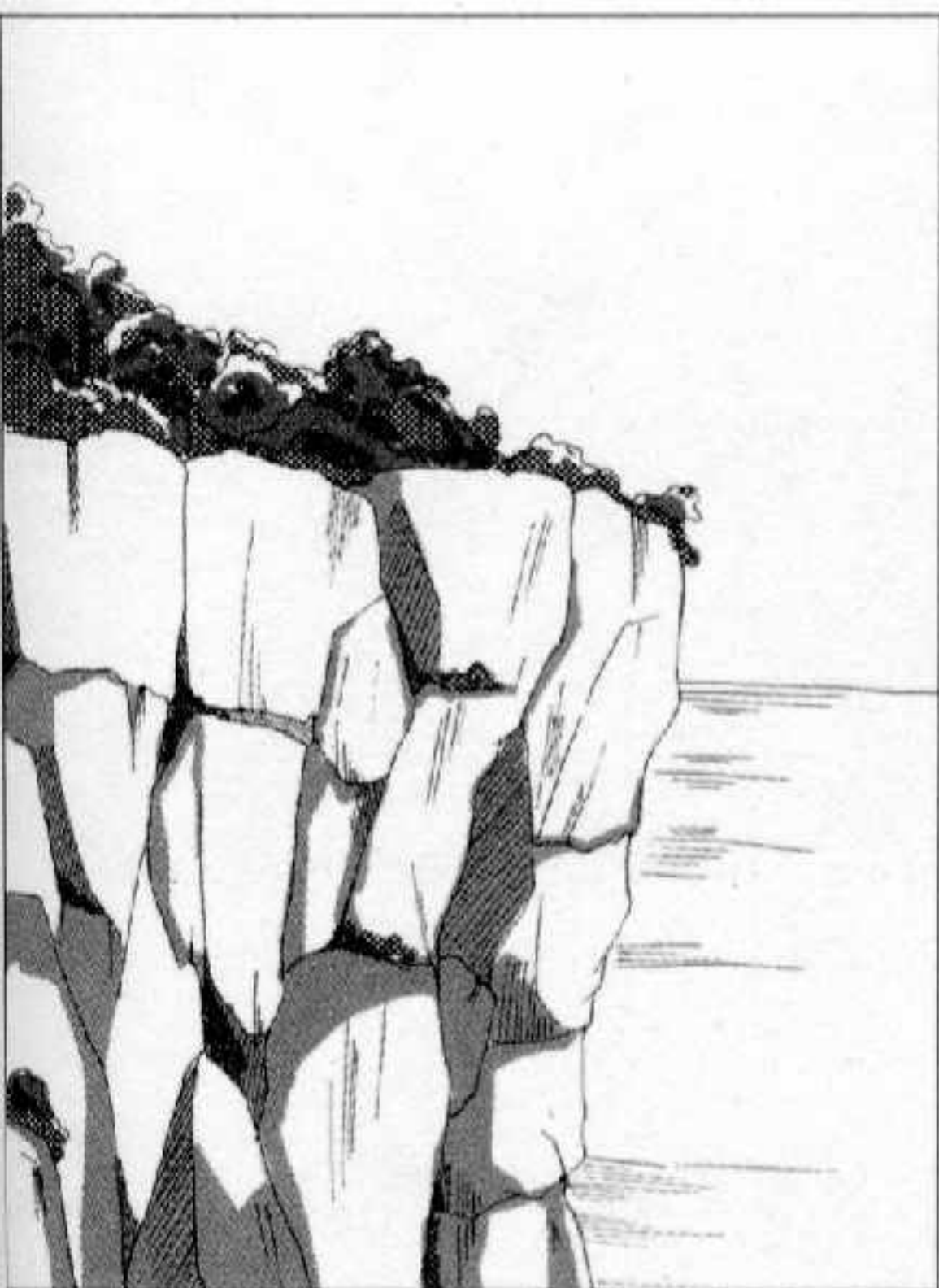
岩石的形状不规则，块面部分比较多，在绘制的过程中要注意块面的分组与光影的分析，注意每一个面的阴影分布，以表现出逼真的效果。

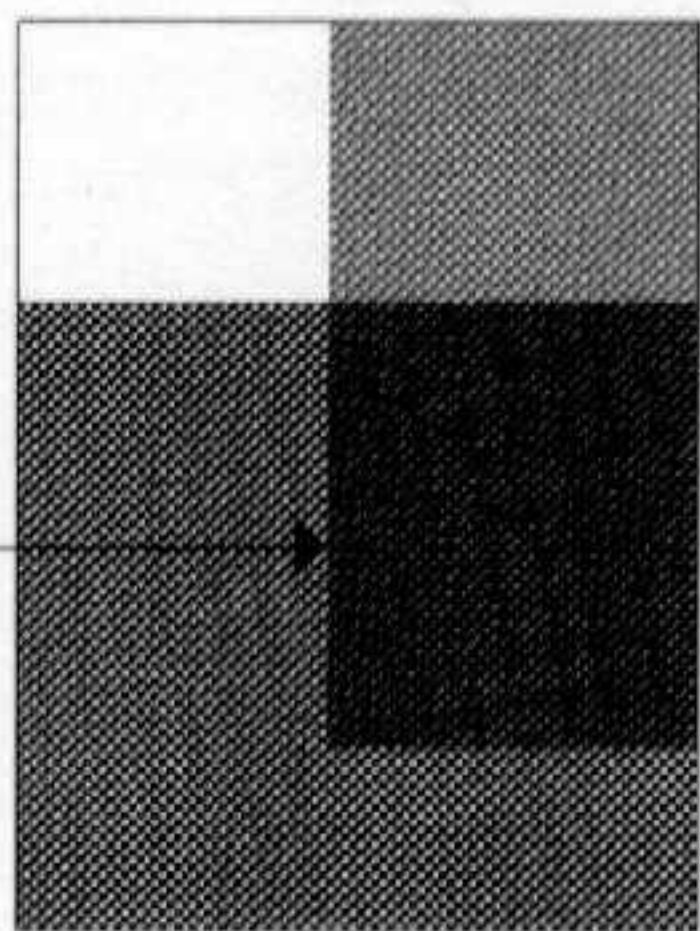
● 岩洞

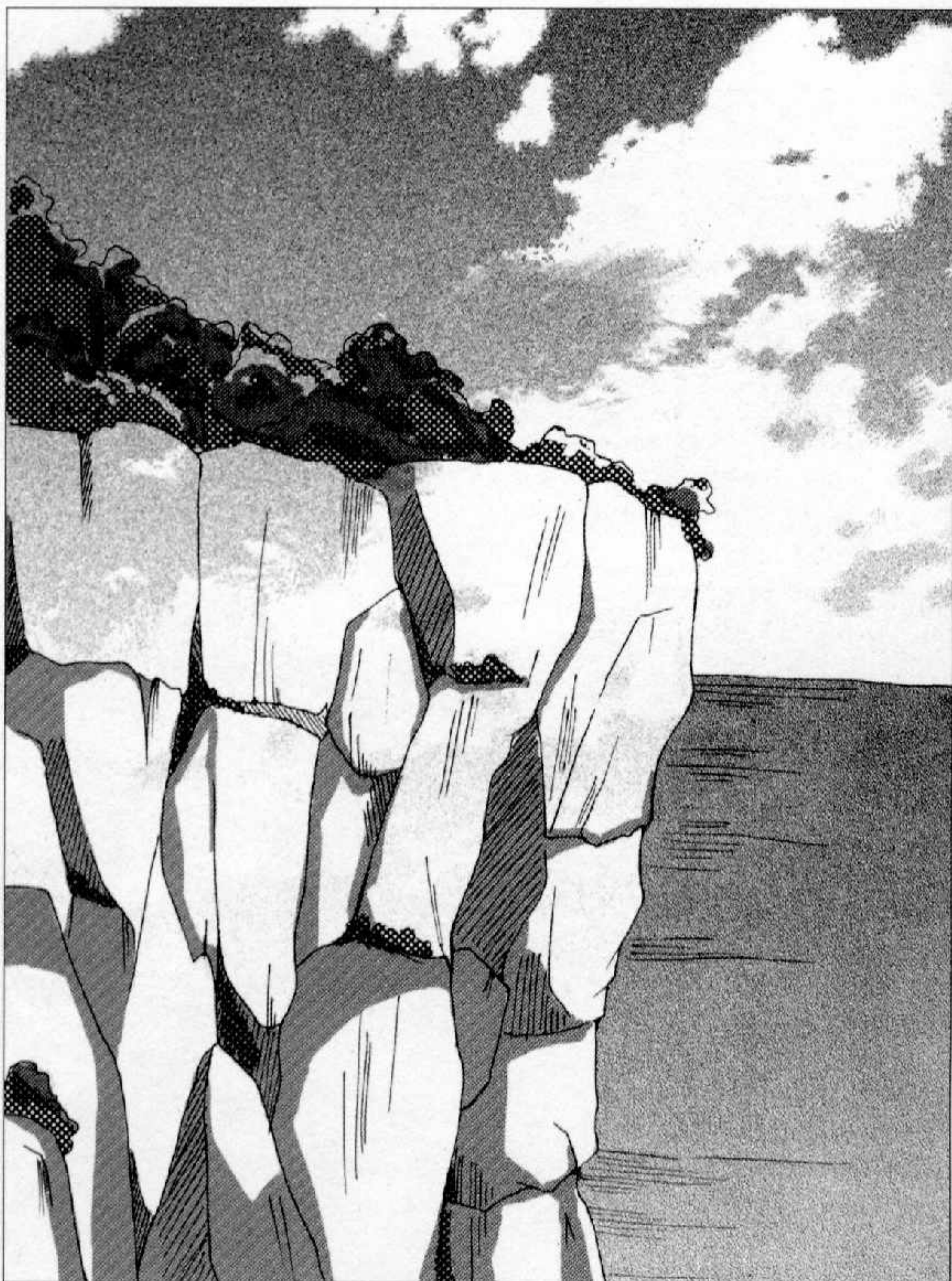
① 在纸上用铅笔画出一个岩石山洞的草图，确定每块岩石的位置及光照方向，试着在背光处打上阴影。

② 整理线稿，用钢笔进行描边。在绘制石头的时候要辨清石头的位置与不同的朝向。

③ 用线条重新打阴影，再用比较淡的灰色确定整个画面的暗部。

光影效果绘制完成

④ 进一步刻画石头，对其各个面进行加深或减淡。受光面的颜色较浅而背光面颜色较深。根据光的方向来确定每个面的颜色。

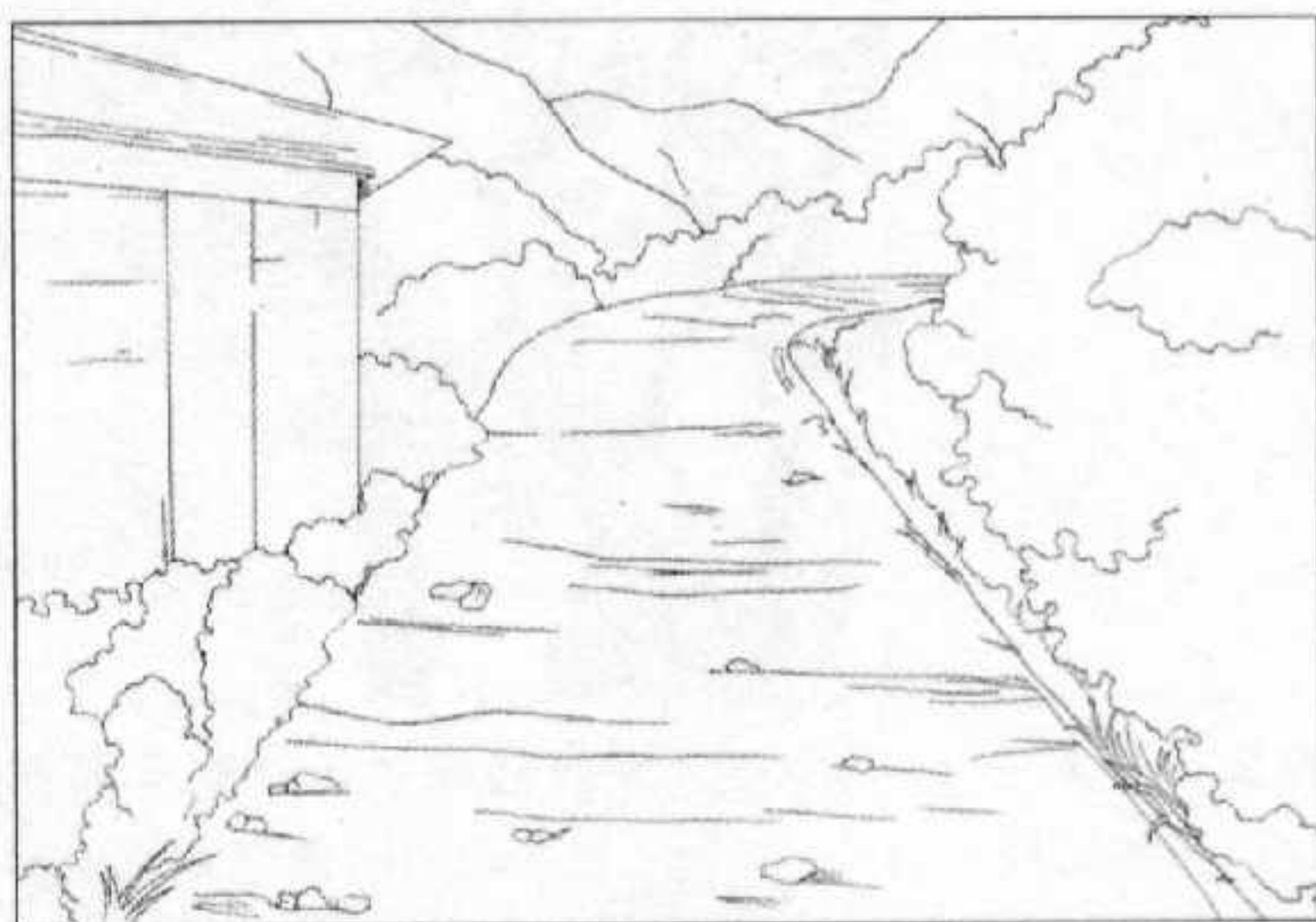
⑤ 最后绘制山洞及前方草地的光影效果，岩洞的光影效果图就完成了。

悬崖峭壁

① 画出悬崖的线稿，要注意石块的叠放与侧面的凹凸感体现。利用水平线绘制海面来分开天空与大海。

② 在岩石的背光面粘贴灰色网点并进行适当刮削，在刮削岩石缝隙时要特别留意网点的形状。

③ 选用颜色较深的网点贴于悬崖的树木处。在刮网的时候注意留出树木的高光来区分树木。

④ 对树木和悬崖上的植物利用网点叠加的方法刻画出层次感。

两张网点叠加的效果

⑤ 最后贴上背景网点，利用不同纹理与颜色的网纸来表现天空与大海。大海可以做成渐变的效果。

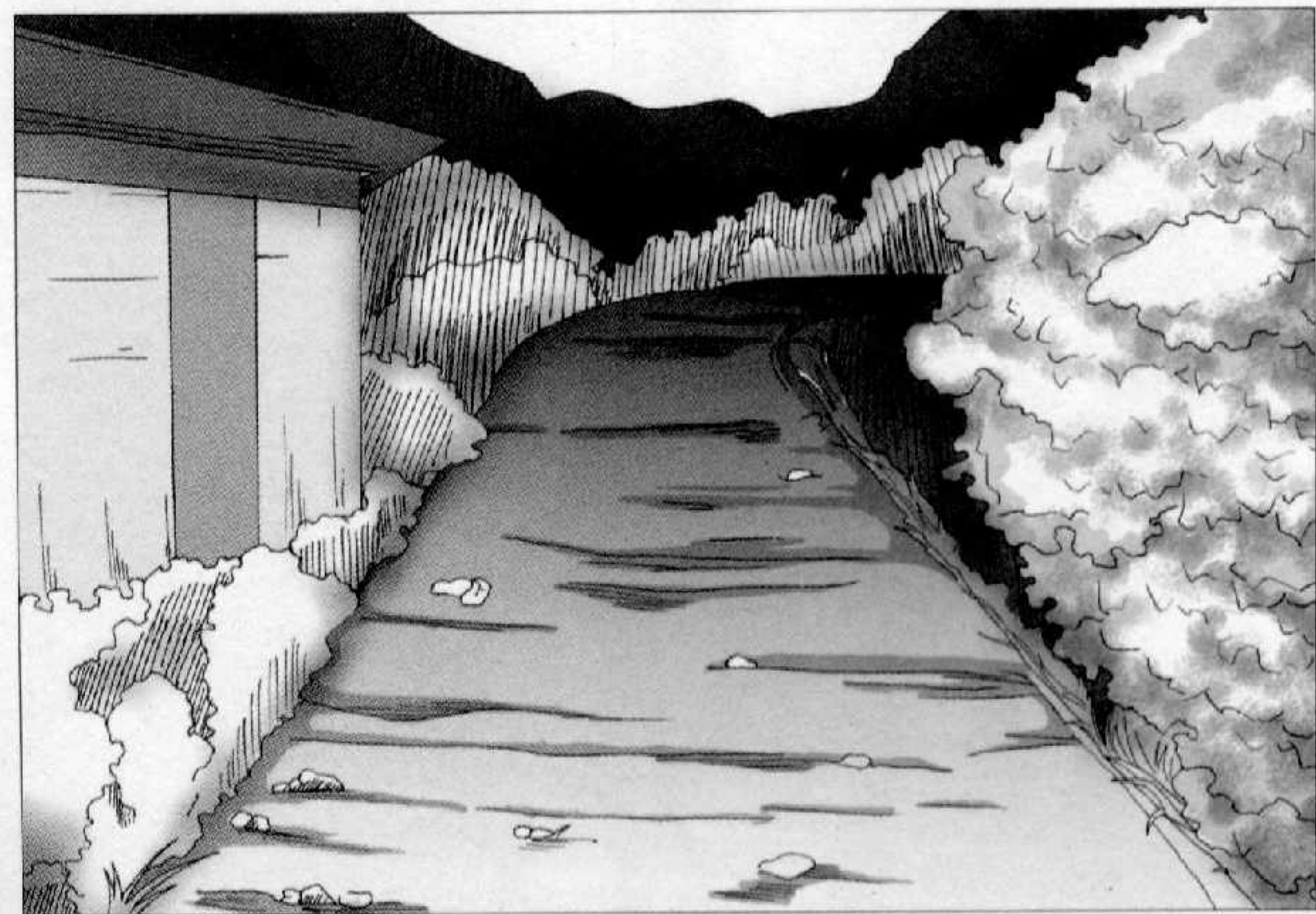
网点效果制作完成

4.5 泥土路

泥土路是乡间常见的小道，崎岖而蜿蜒，它的路面凹凸不平，还有很多小石头嵌在泥土中。绘制时需要区分出地面与石头的质感，石头嵌入地面中的地方要绘制出强烈的光影效果。

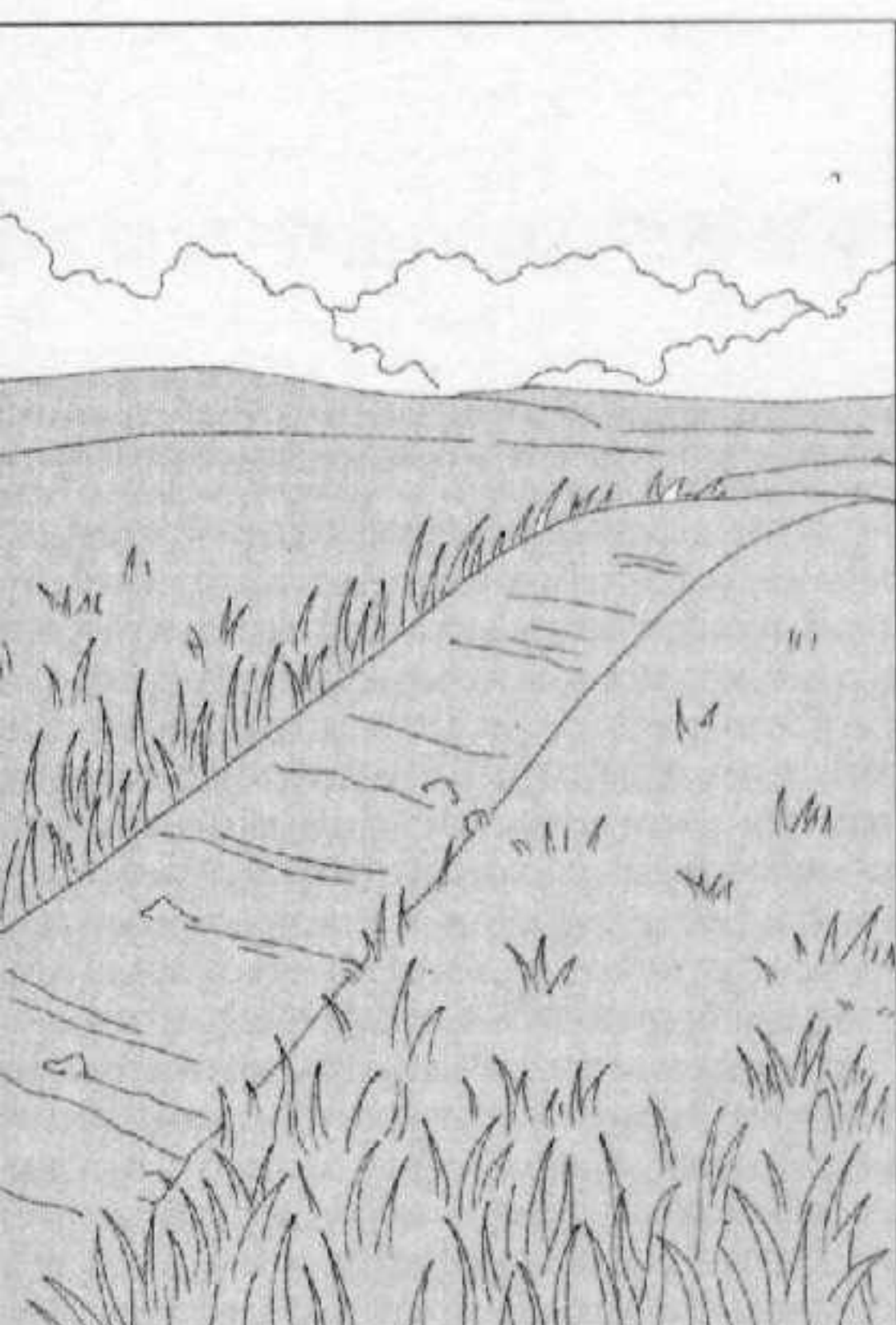
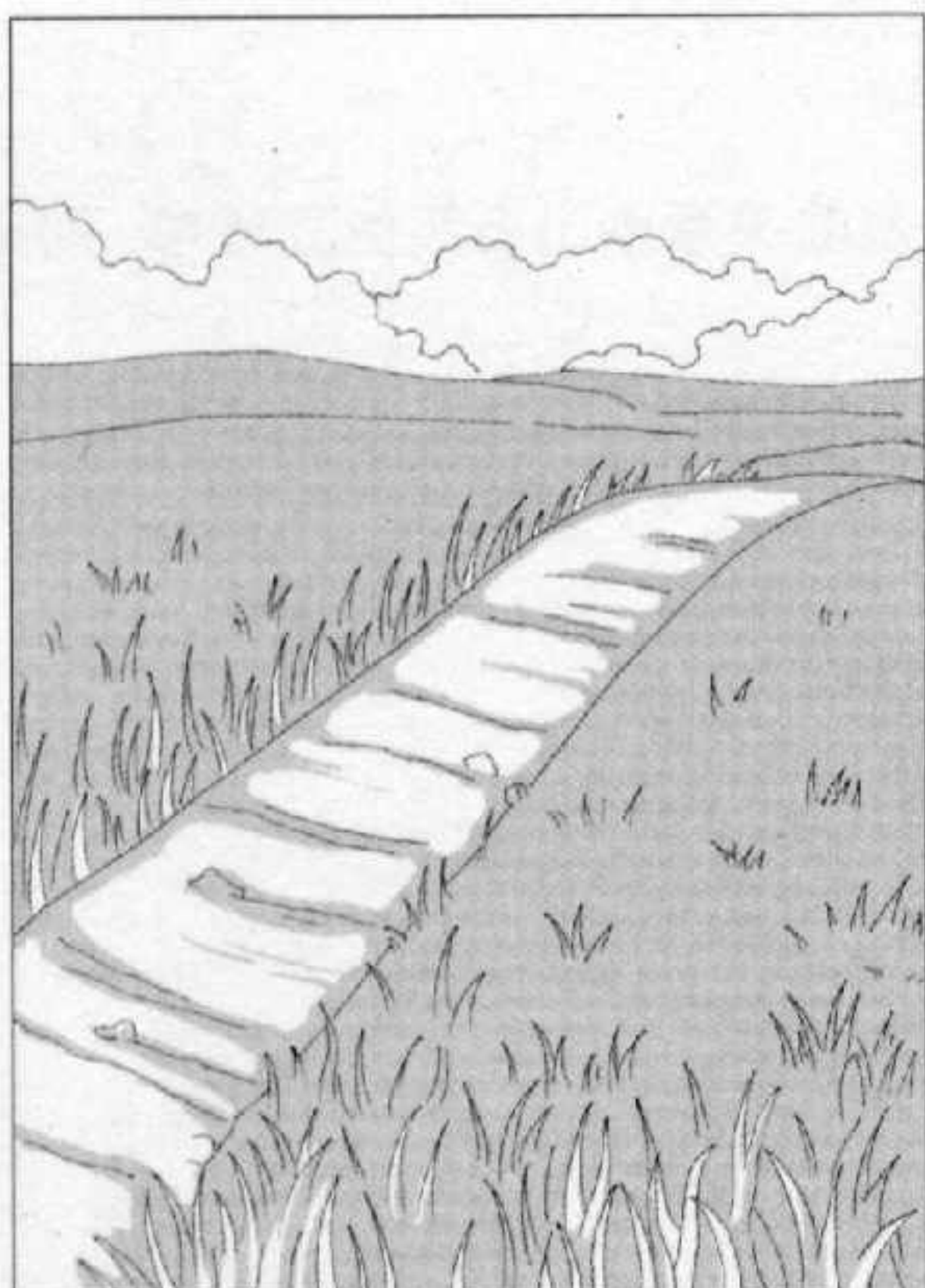
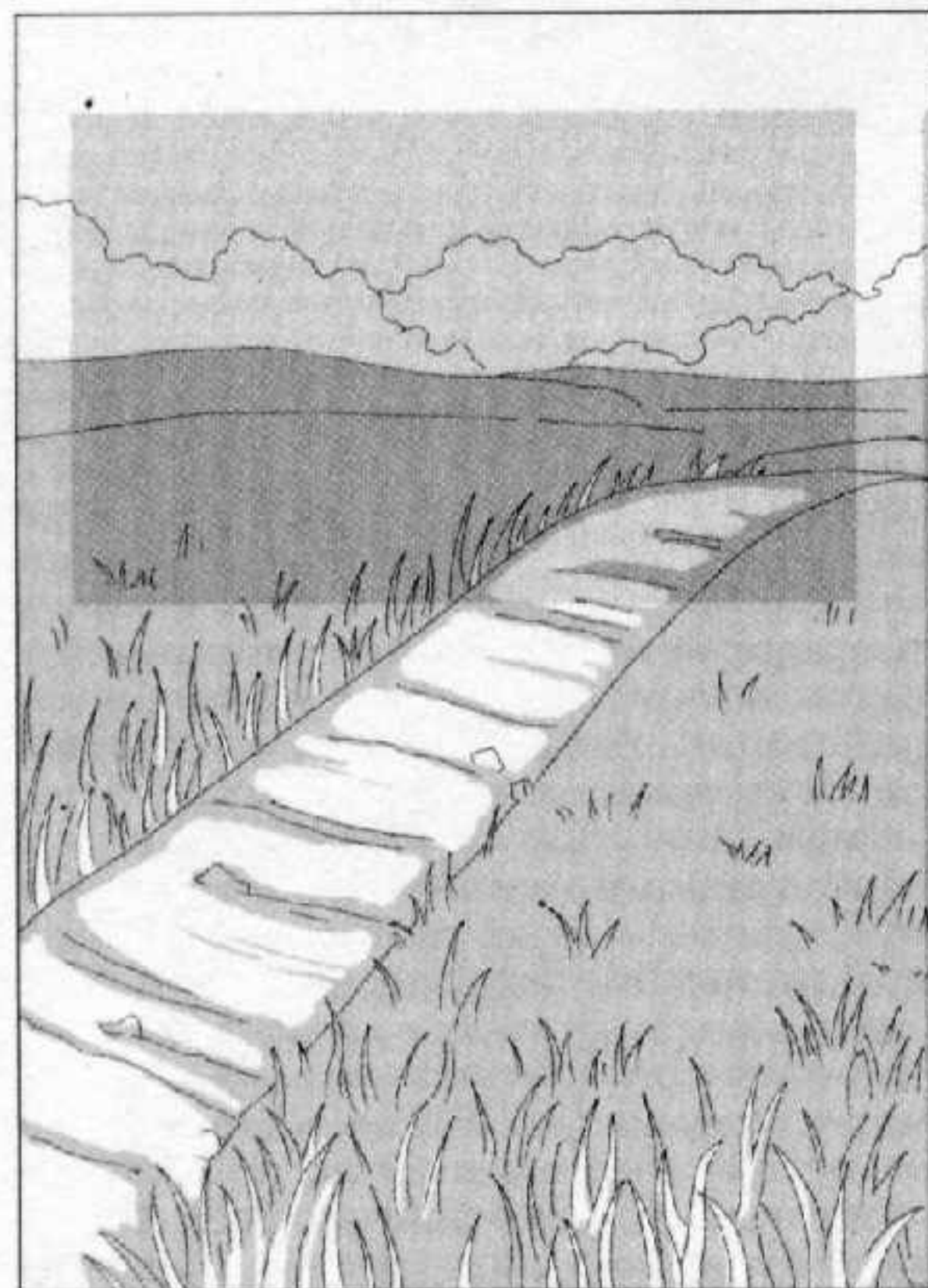
● 泥土路1

① 绘制泥土路场景的线稿，要注意近大远小的透视规则。像石头这些小细节也要稍微描绘。

② 对泥土路着色，利用线条勾画出它的凹凸不平及景物的阴影。由于正对光源，所以远处的景物比较暗。

③ 对泥路周围的场景进一步刻画，结合色块和排线绘制出路沿与灌木的光影效果。

④ 为房屋添加颜色，因为不是描绘的主体，所以把握好它的大致形态就好了。

光影效果绘制完成

⑤ 最后为山脉添加的固有色，使得画面饱满，这样泥土路的光影效果图就绘制完成了。

泥土路2

1 首先在绘制好的线稿上确定整体的色调，并粘贴相应的网点。

2 然后在粘贴好的网点上刮出泥土路和近处的小草，要注意保留一部分块面来表现泥土路凹下去的地方。

3 选取适当颜色的网点，为远处的树木进行贴网。

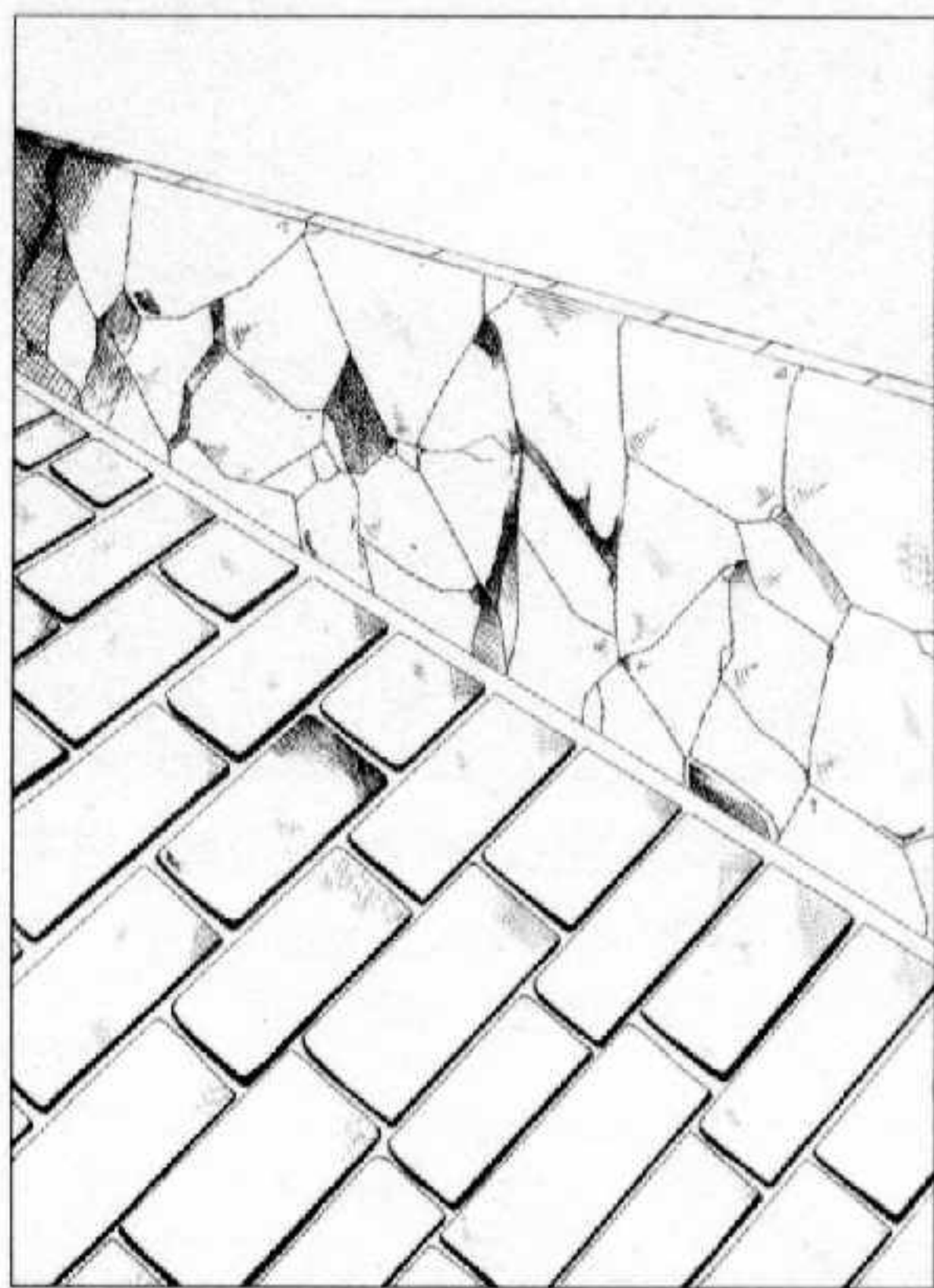
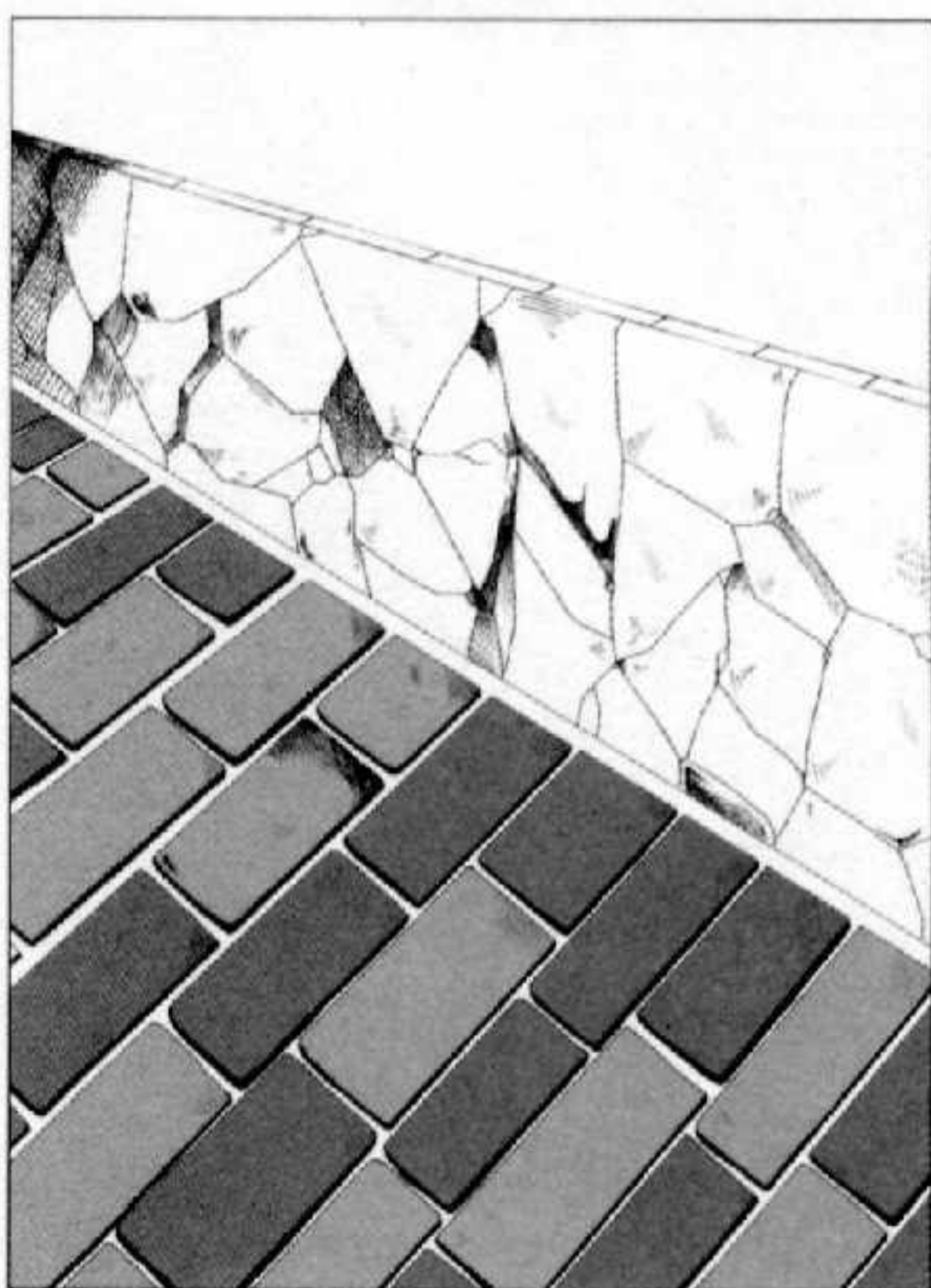
网点效果制作完成

4 选取适当颜色的网点，使用叠网的方法对树木进行颜色的深化，使它与草坪区分开。

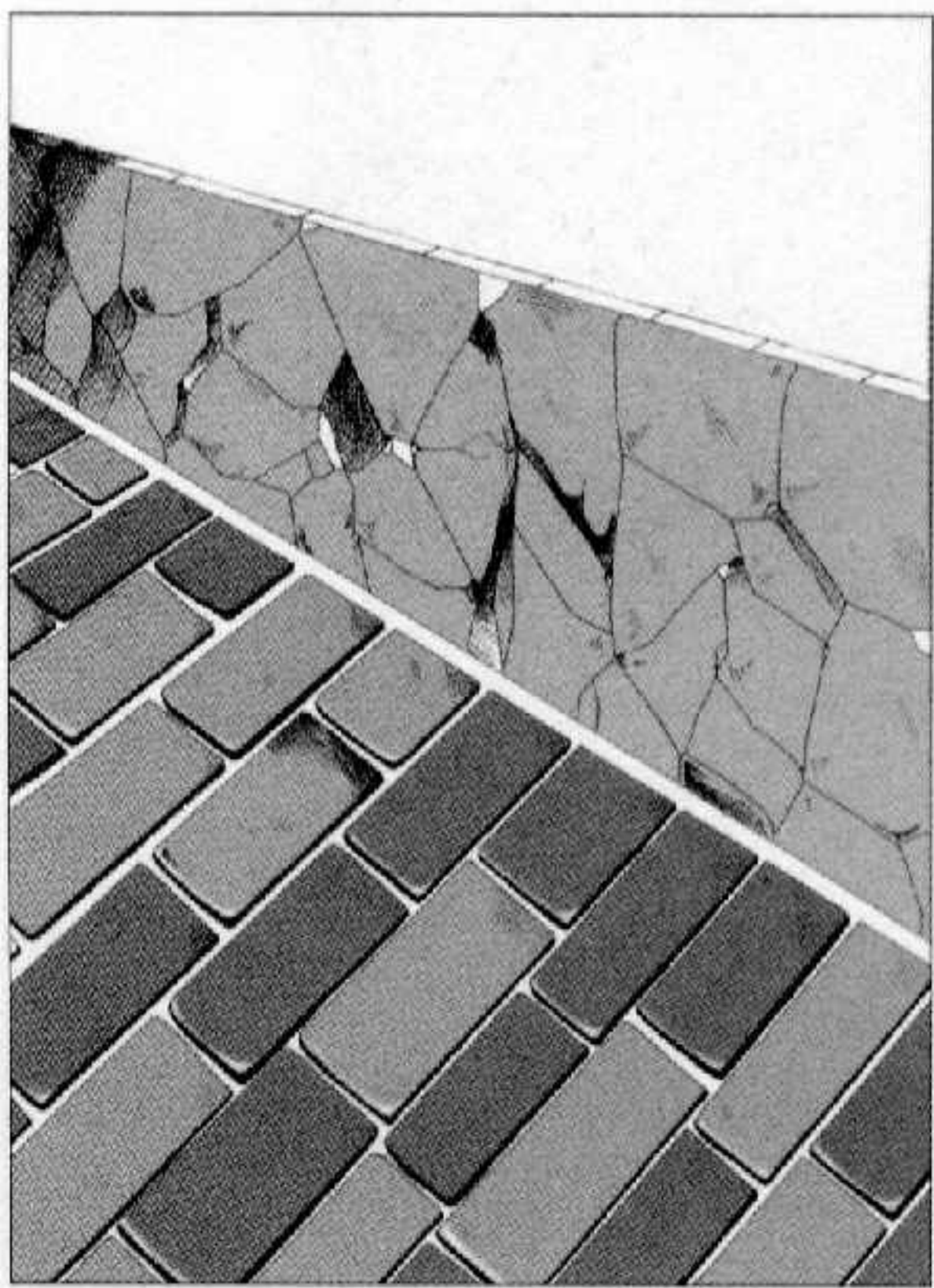
5 最后粘贴出天空的背景，这样泥路的网点效果图就完成了。

4.6 石砖路

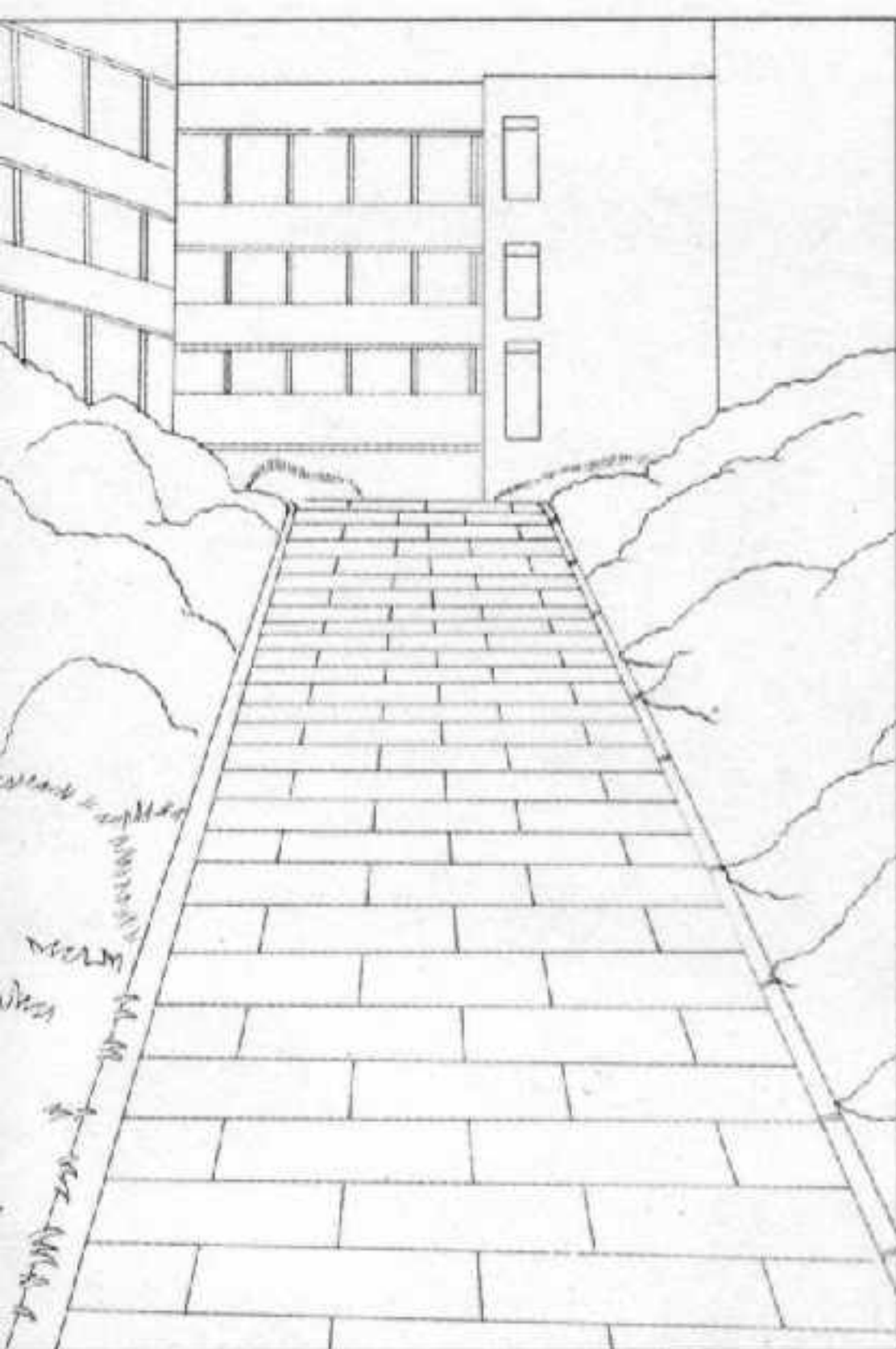
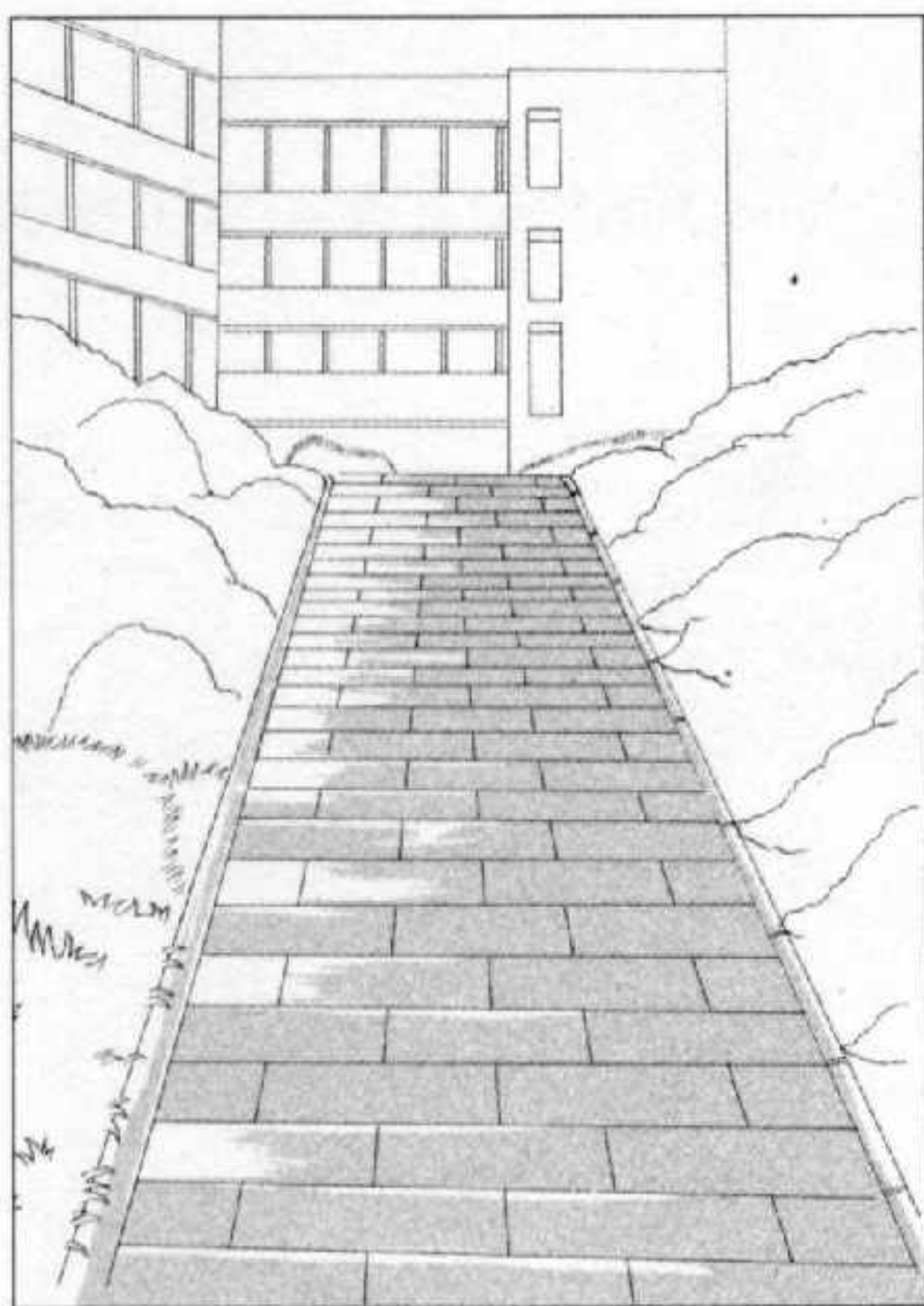
表现石砖路的时候，可以用黑白灰的关系画出石头的立体感，同时注意把握好空间的透视，让整体更加美观。

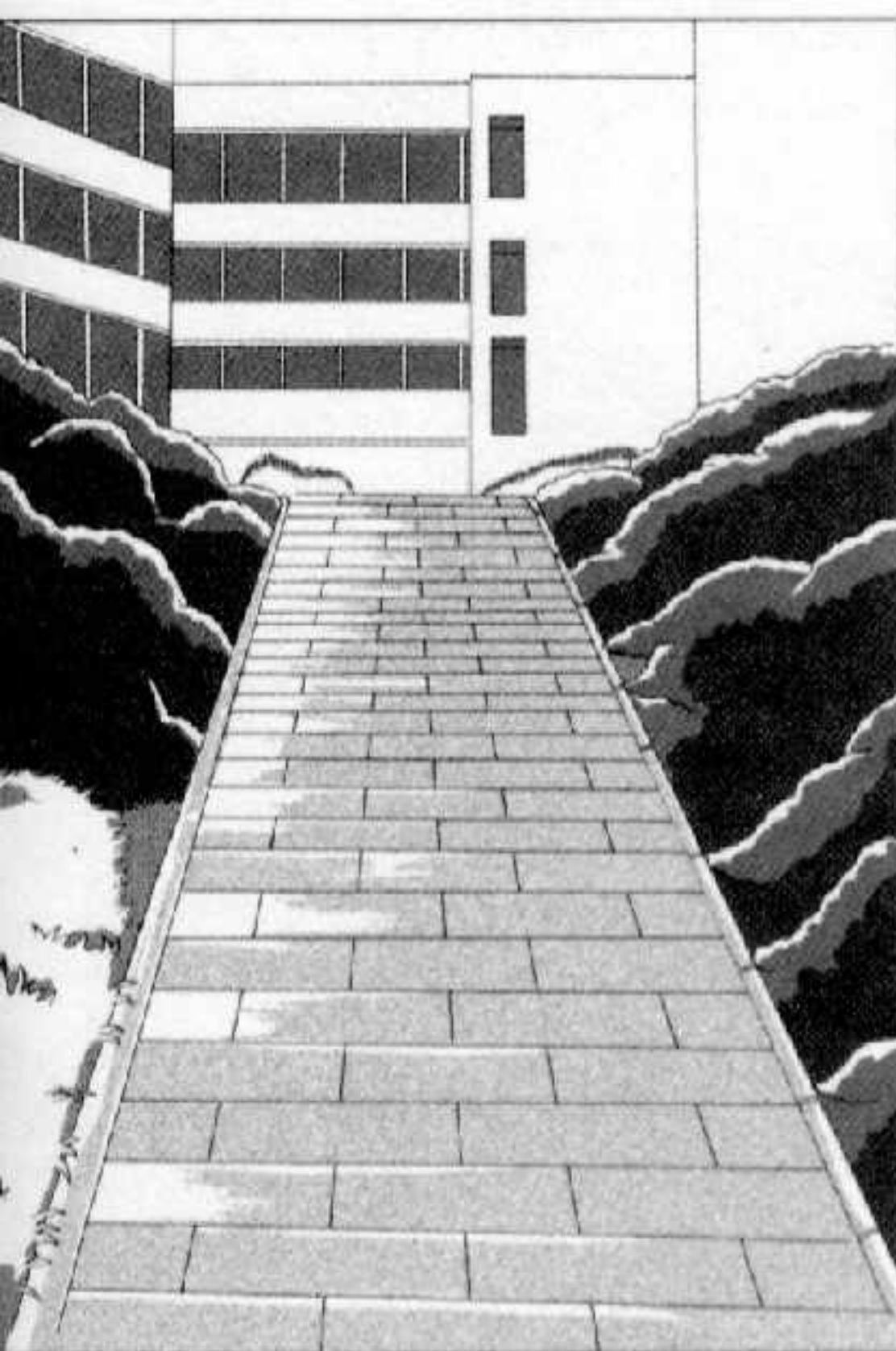
● 石砖路1

① 在线稿中用长方形来表现石板，由于石板之间有缝隙，可以画出石块间的阴影。

② 为了让石板的排列看上去更有层次，可以将石板大致划分为明暗两种颜色，以增强画面冲击力。

③ 设定了光源被墙壁挡住，所以在石块左上角上画出高光，让石块更具有立体感。

光影效果绘制完成

④ 为了区分墙壁与石路，可以将墙壁画成灰色。

⑤ 使用灰色填充石砖之间及石砖与墙壁间的空隙，使画面色调更统一，图像更逼真。

石砖路2

① 绘制出线稿。由于透视关系，石路的尽头会显得较窄，可以从石块排列上逐渐变小来表现。

② 采用杂色排列密集的网点来表现路面的斑驳感，然后刮出边缘线制作出阳光洒在路面的朦胧感。

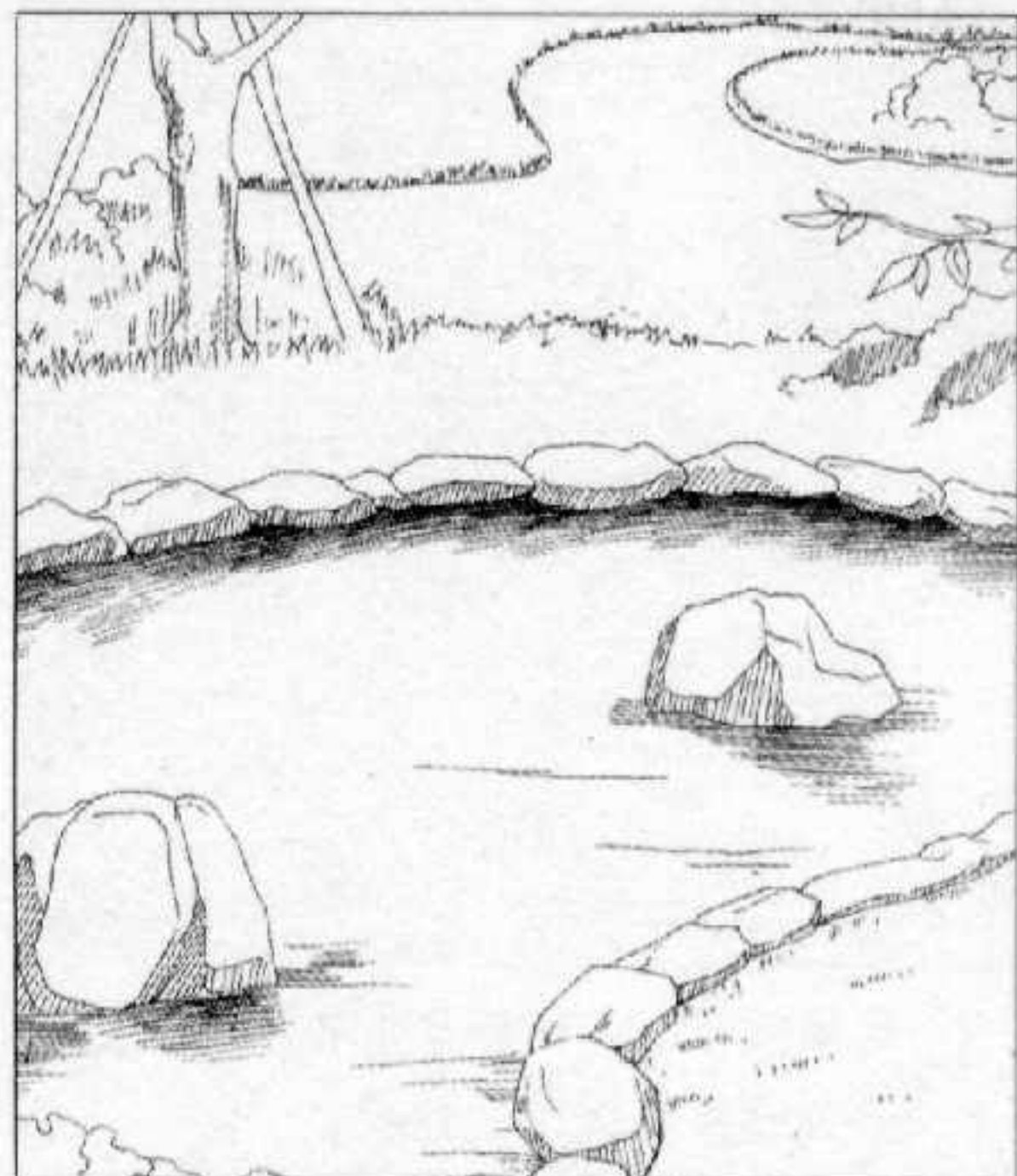
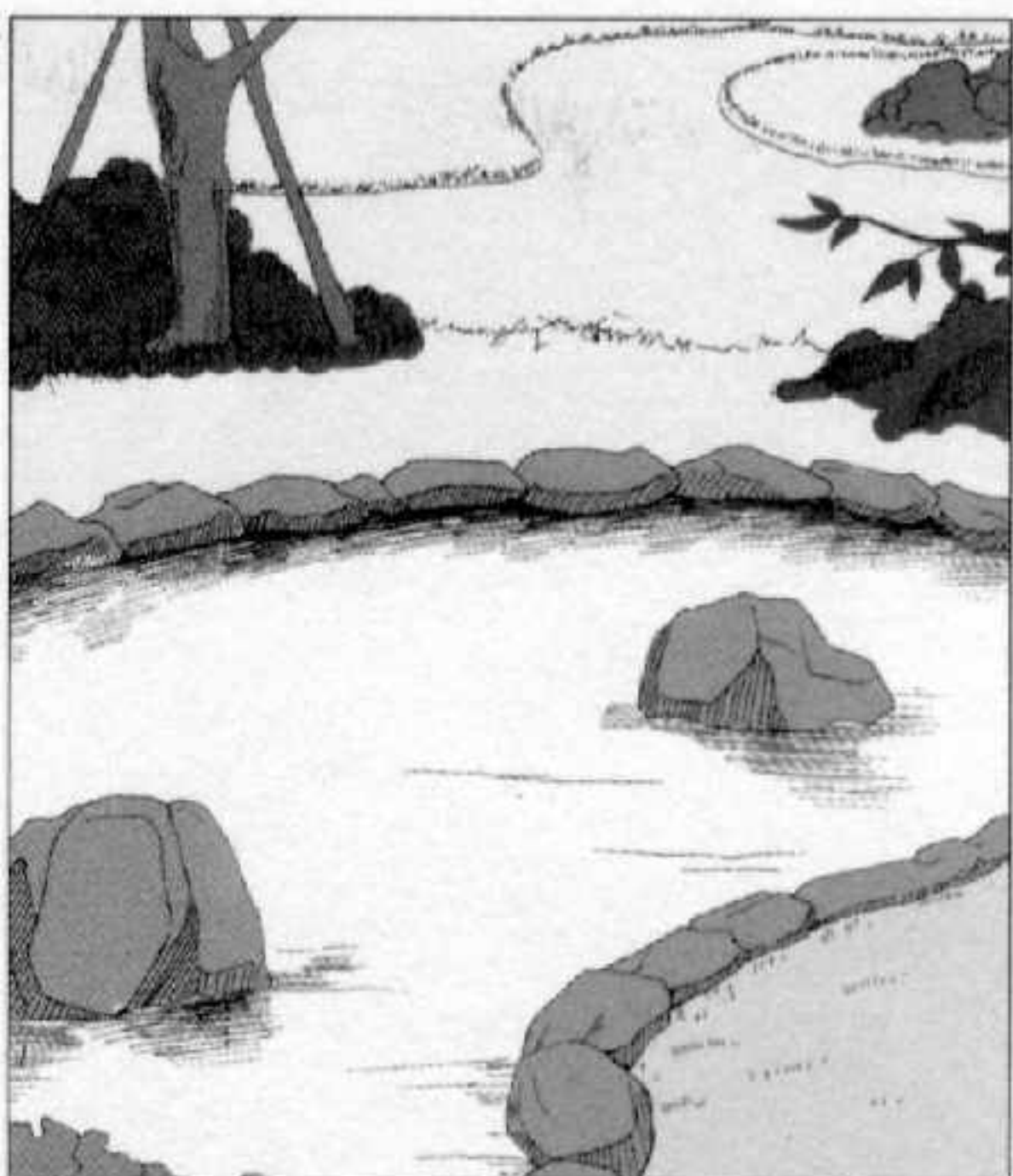
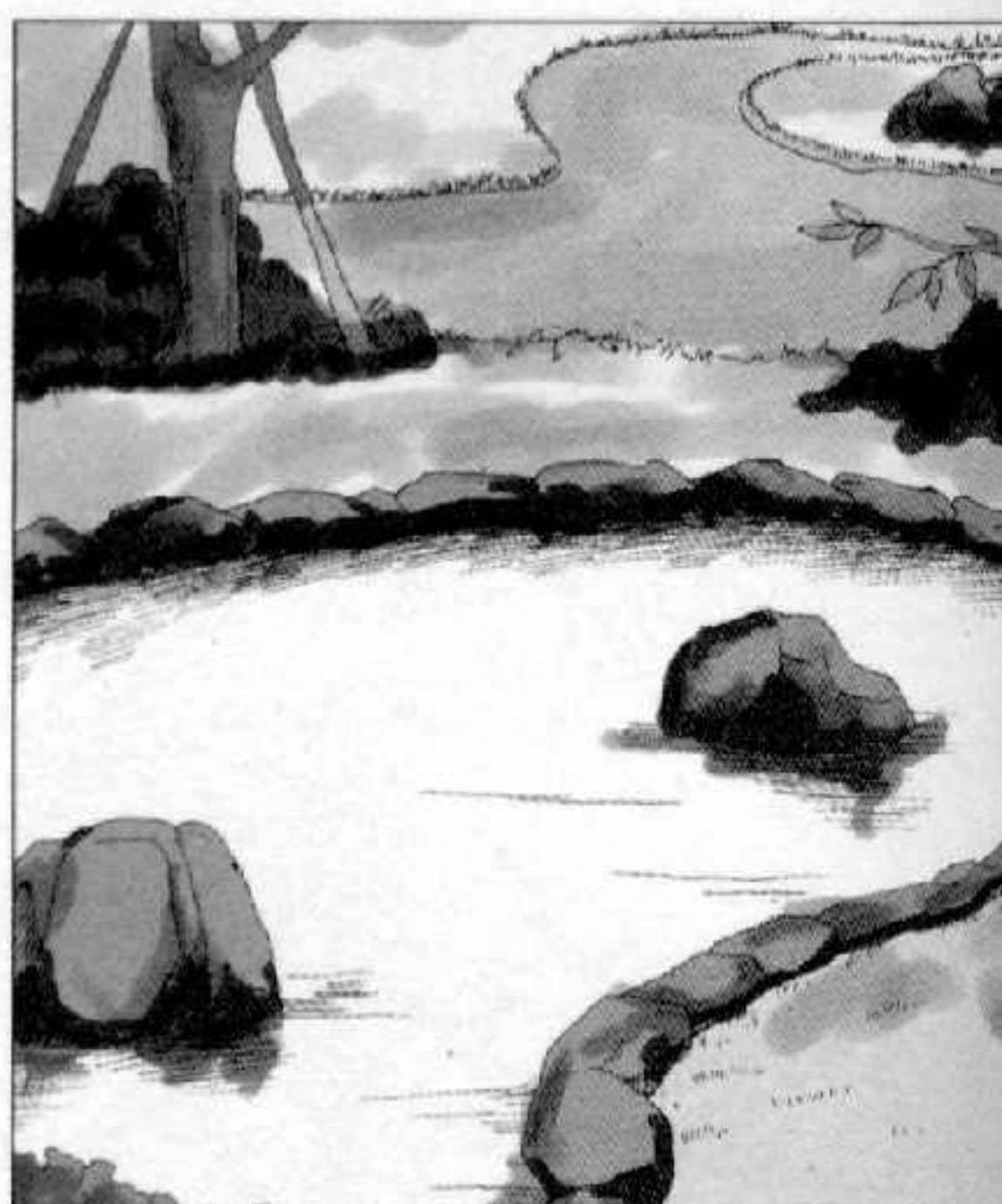
③ 周围的草丛可以选用重叠网点的方法来叠出草丛的深浅效果。

④ 处理细节，可以用较粗的网点贴出建筑物的阴暗面。

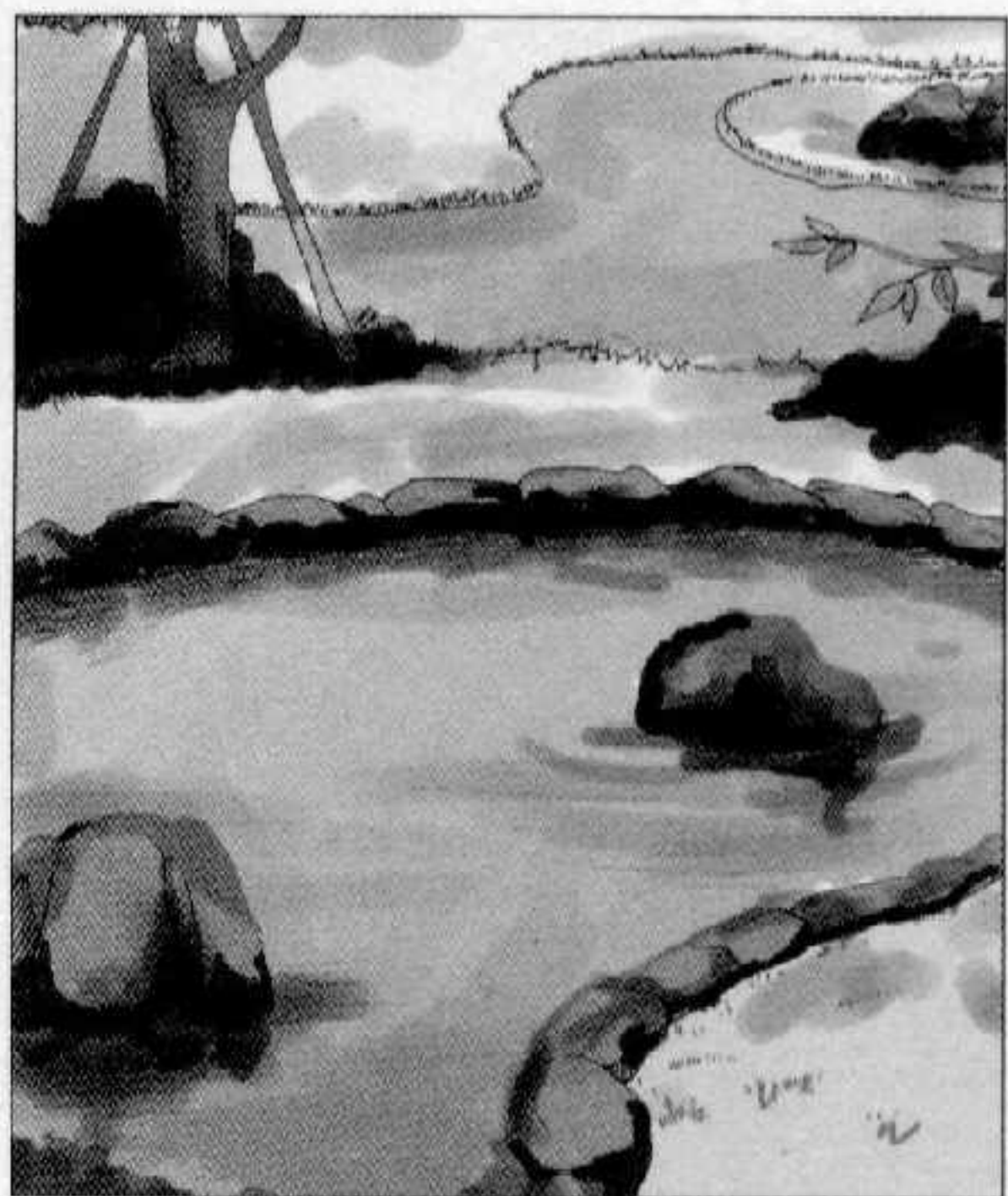
⑤ 细化上方的背景，可以选用浅色网点刮出云彩的效果，在细节上还可以为建筑物添加墙壁网点来细化整体画面。

网点效果制作完成

4.7 池塘

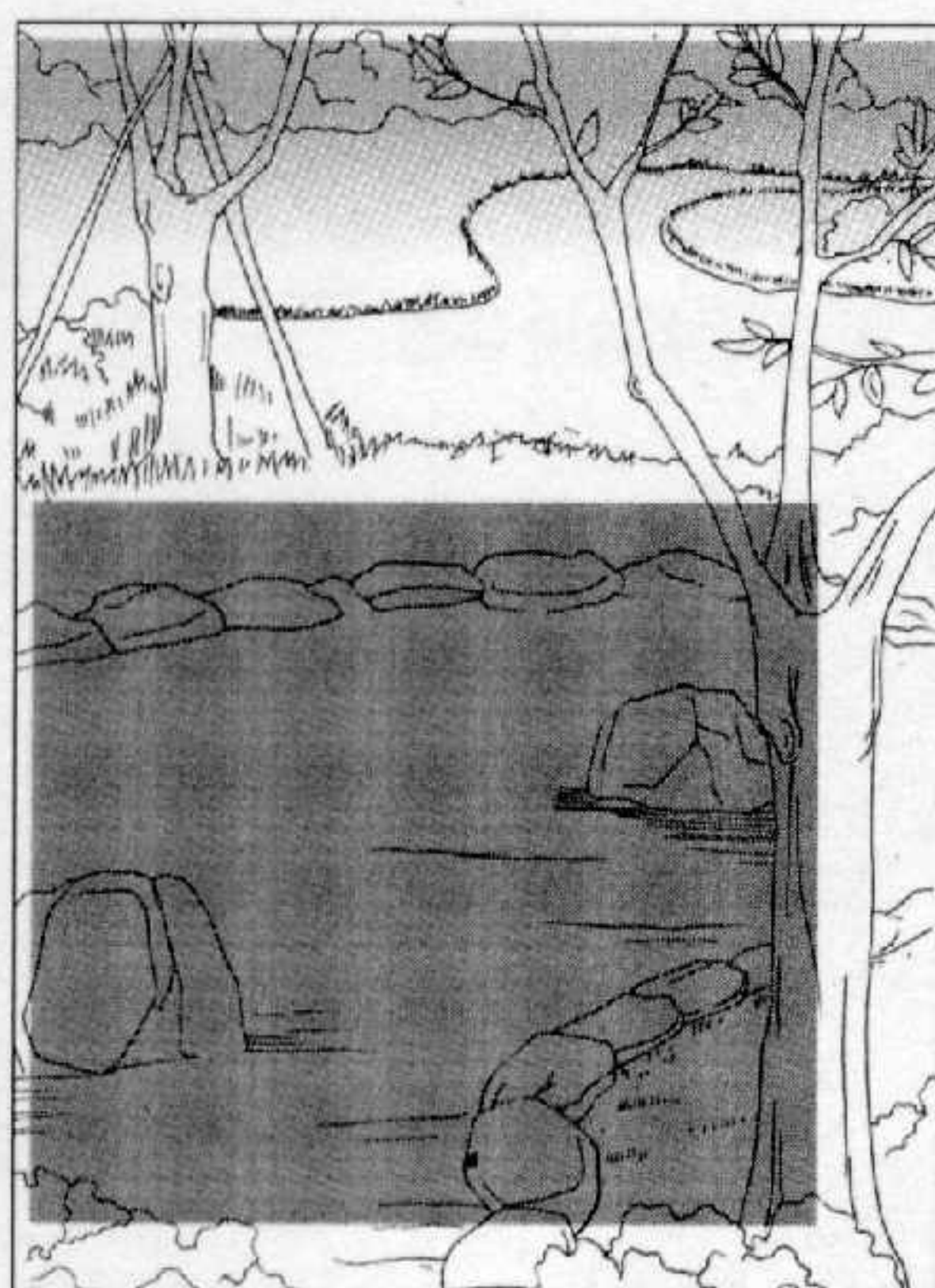
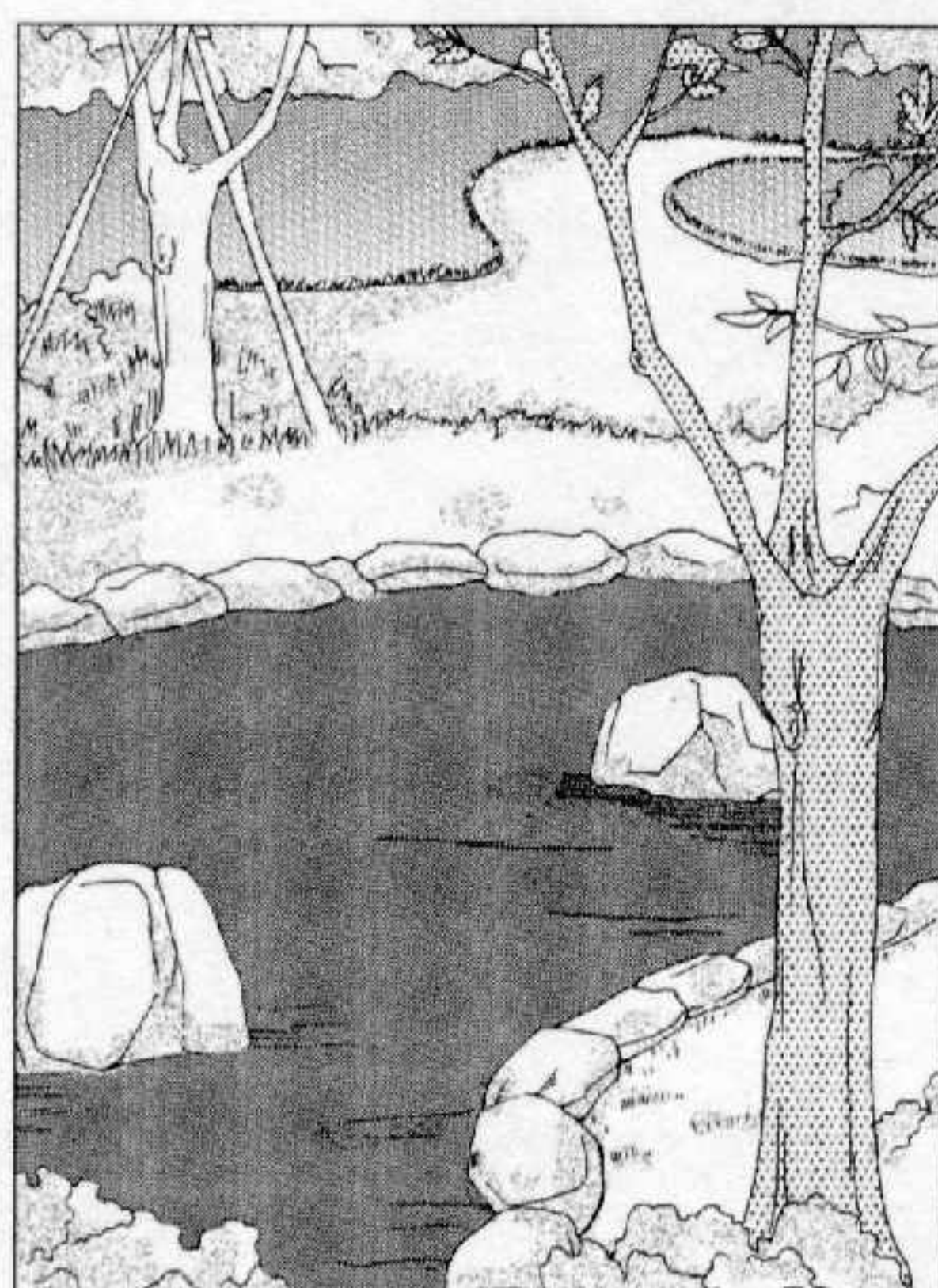
池塘一般出现在公园或郊外等地方，它周围的景物有很多，并且每个物体的光影变化都不相同。

池塘1

① 首先画出线稿，并跟据光照大致画出物体的亮部与暗部。

② 运用灰度画出深色景物的明暗灰关系，池塘里的阴影使用淡淡的灰色来表现。

③ 继续加深明暗关系，特别是暗部需要强调加深处理。注意树木和石头的暗部比其他景物要深些。

光影效果绘制完成

④ 接着给池塘里的水添加明暗灰关系。注意水的暗部不能太深，因为水是透明的液体。最后记得画上水中石头的倒影。

⑤ 调整整个画面的黑白灰关系，暗部太深的稍微减淡一点，比如树木，使它们的颜色看起来更柔和。池塘的细节要深入刻画，表现出水波荡漾的感觉。还要画出云朵在水中淡淡的倒影。

池塘2

1 先整理出清晰干净的线稿，以便粘贴网点。注意不需要加太多的阴影。

2 将有渐变效果的网点放在树木、草地的位置，把深色的网点放在池塘和石头的位置。

3 把各部分多余的网点去掉，再根据明暗灰的关系对景物的亮部进行留白处理。

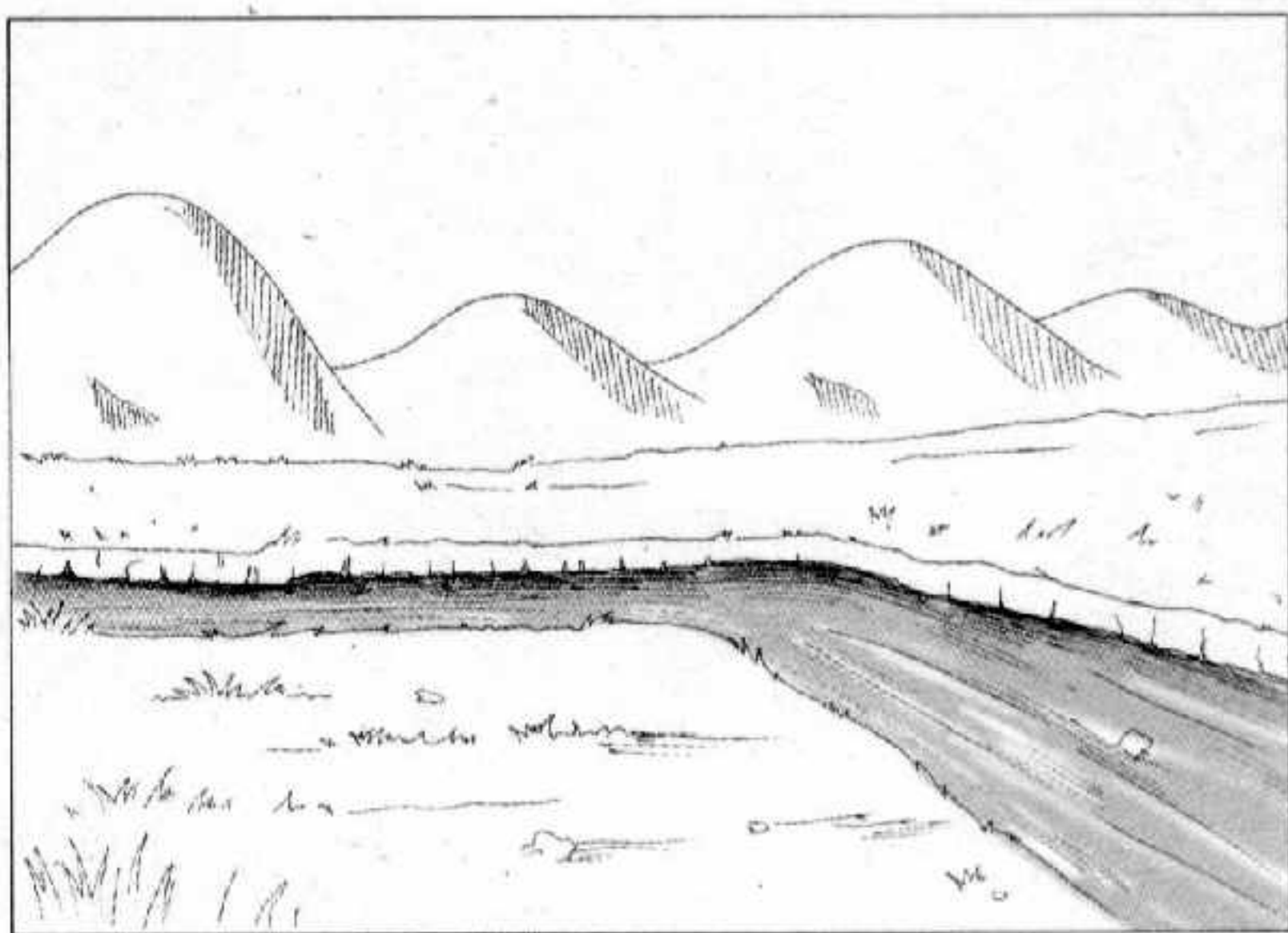
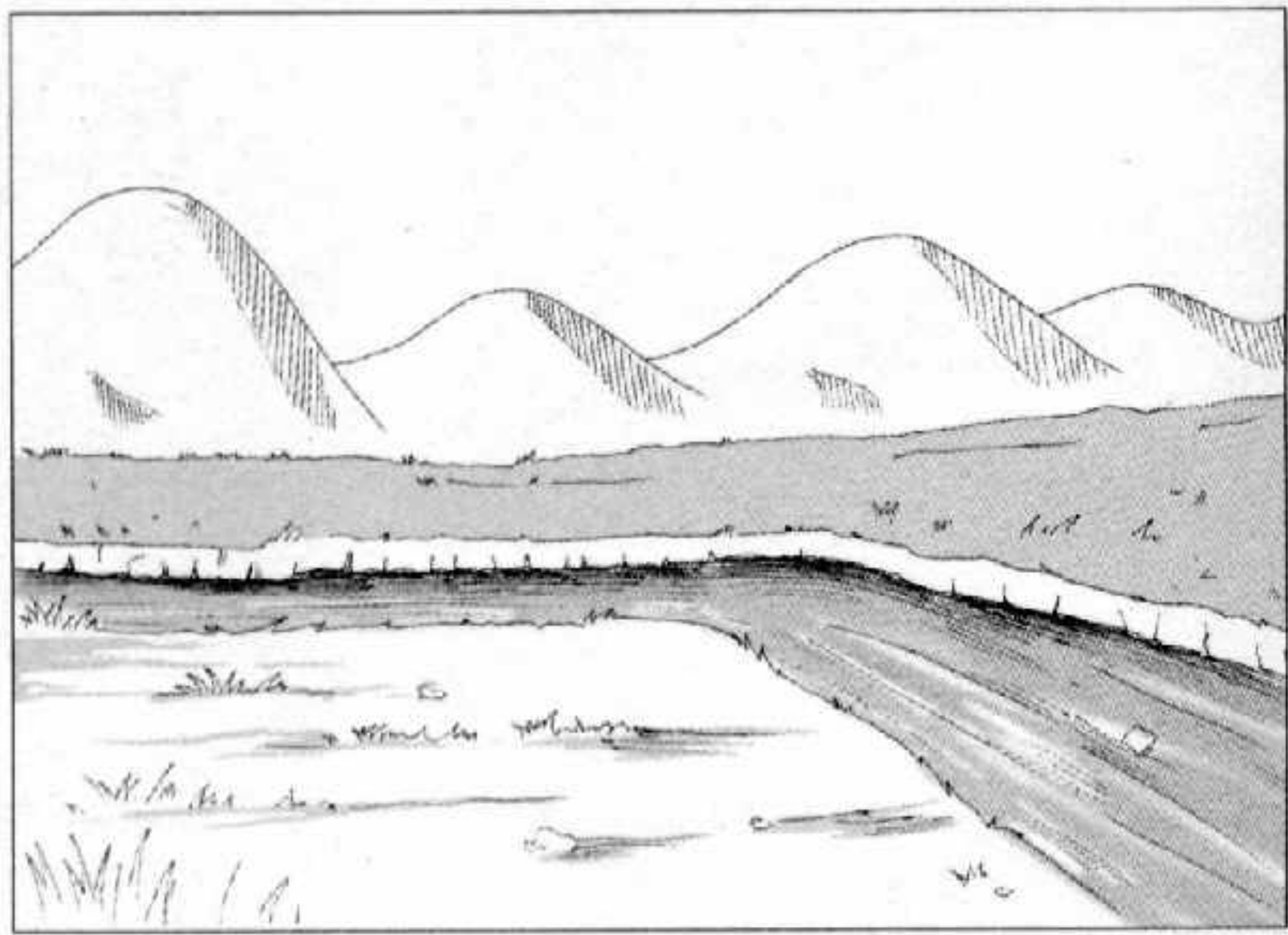
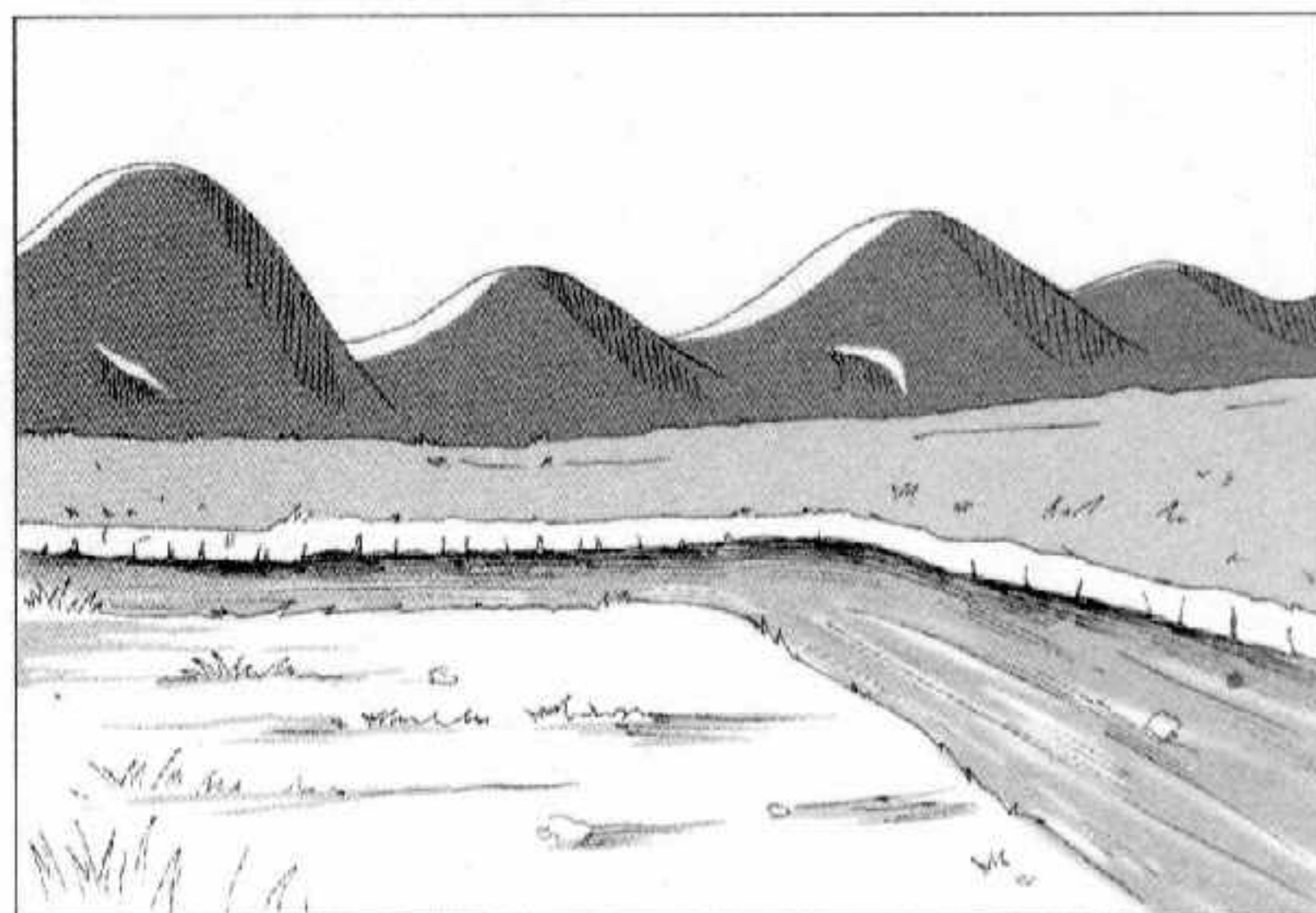
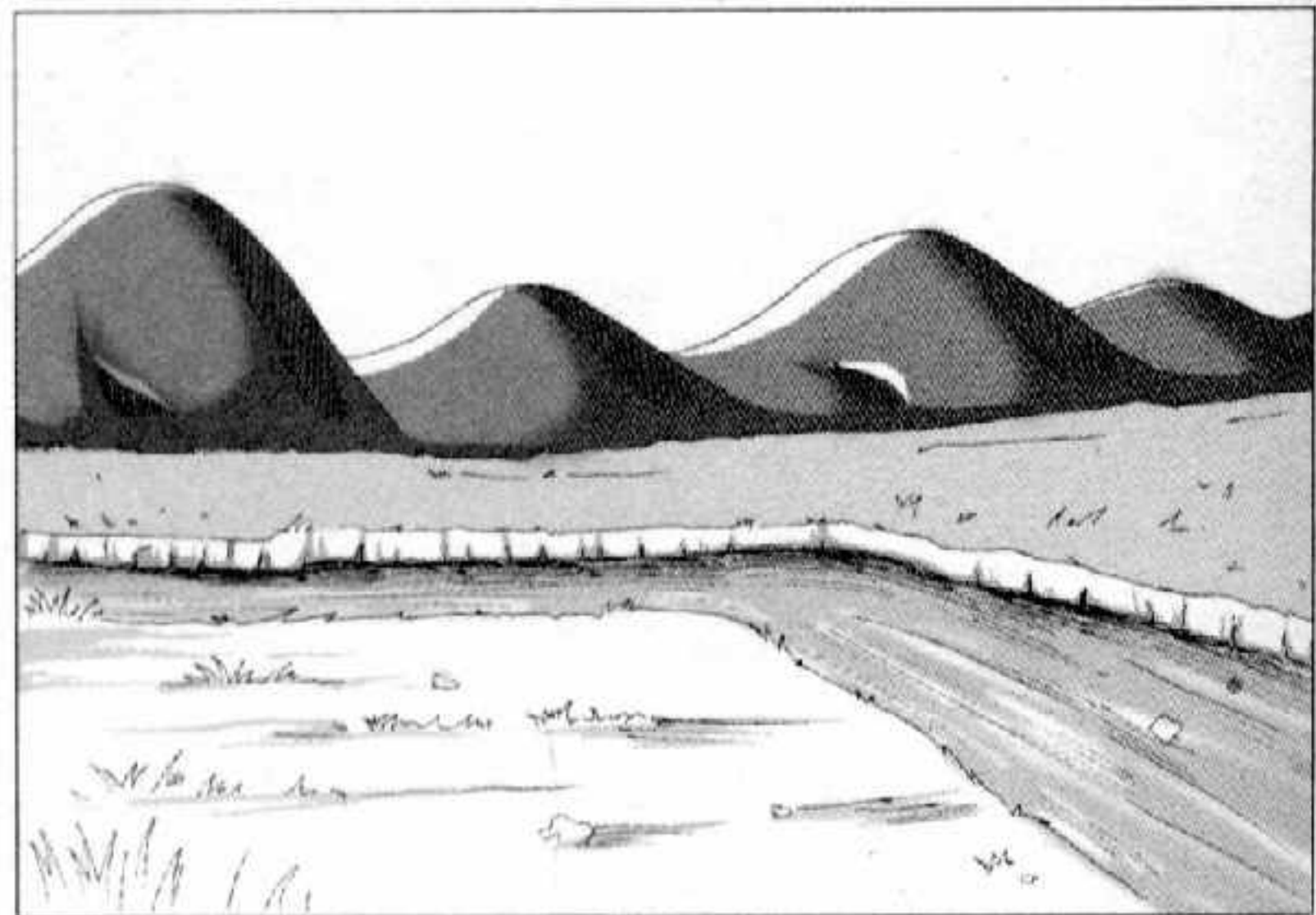
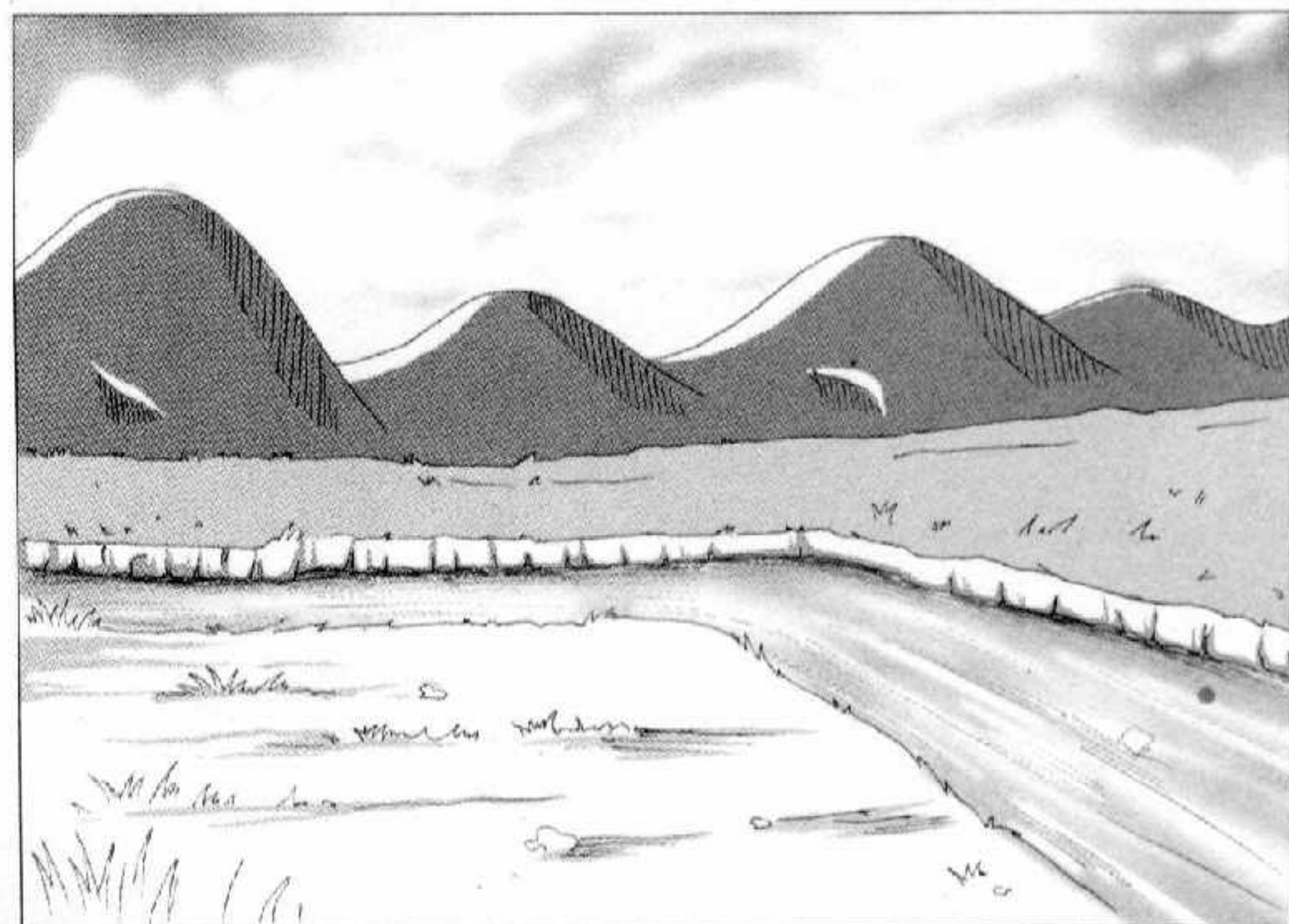
网点效果制作完成

4 设定光源从右边照射过来，在树木与石头及其倒影的暗部加上深色的网点，并通过适当刮削对景物进行黑白灰处理，使它们看起来自然。

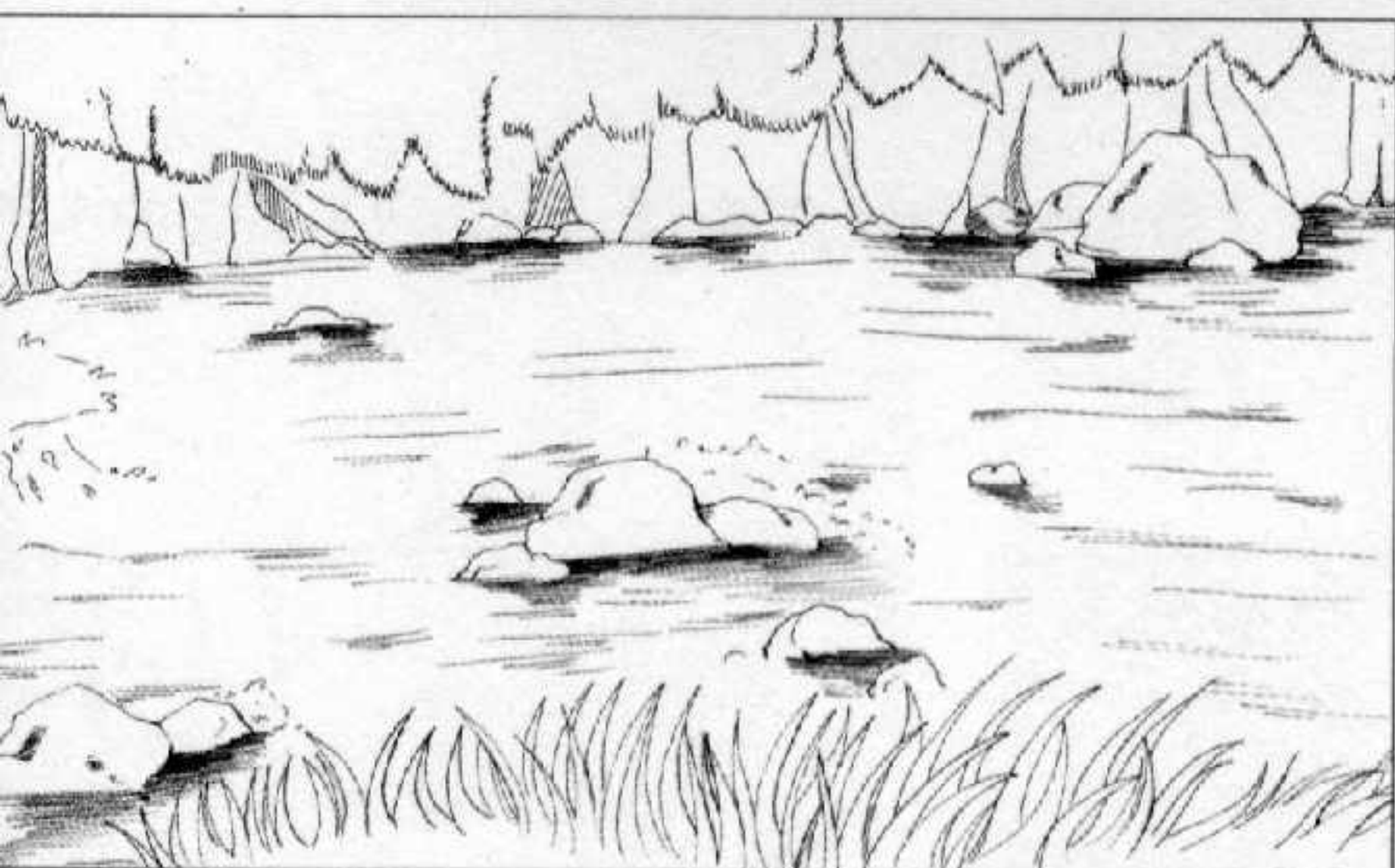
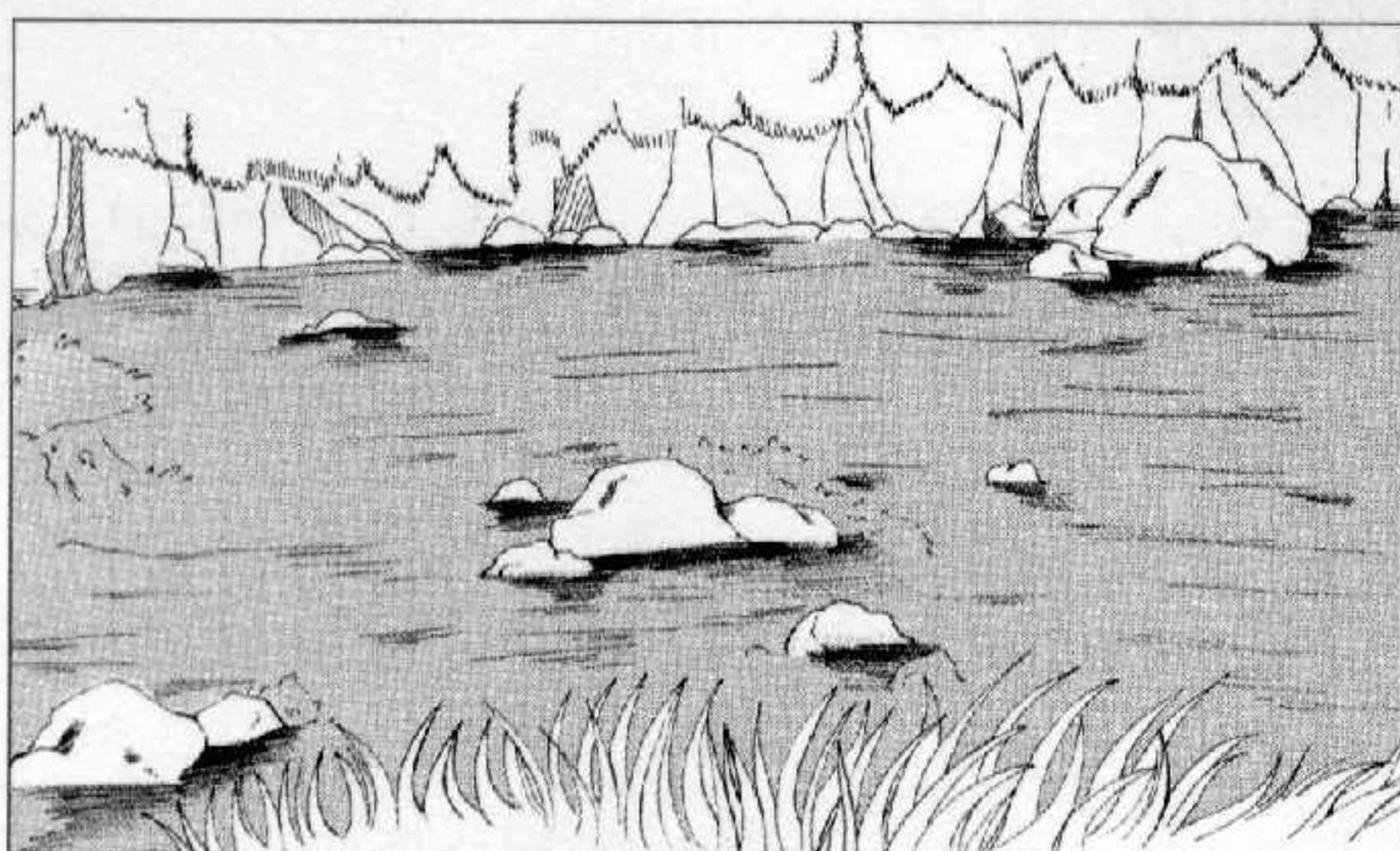
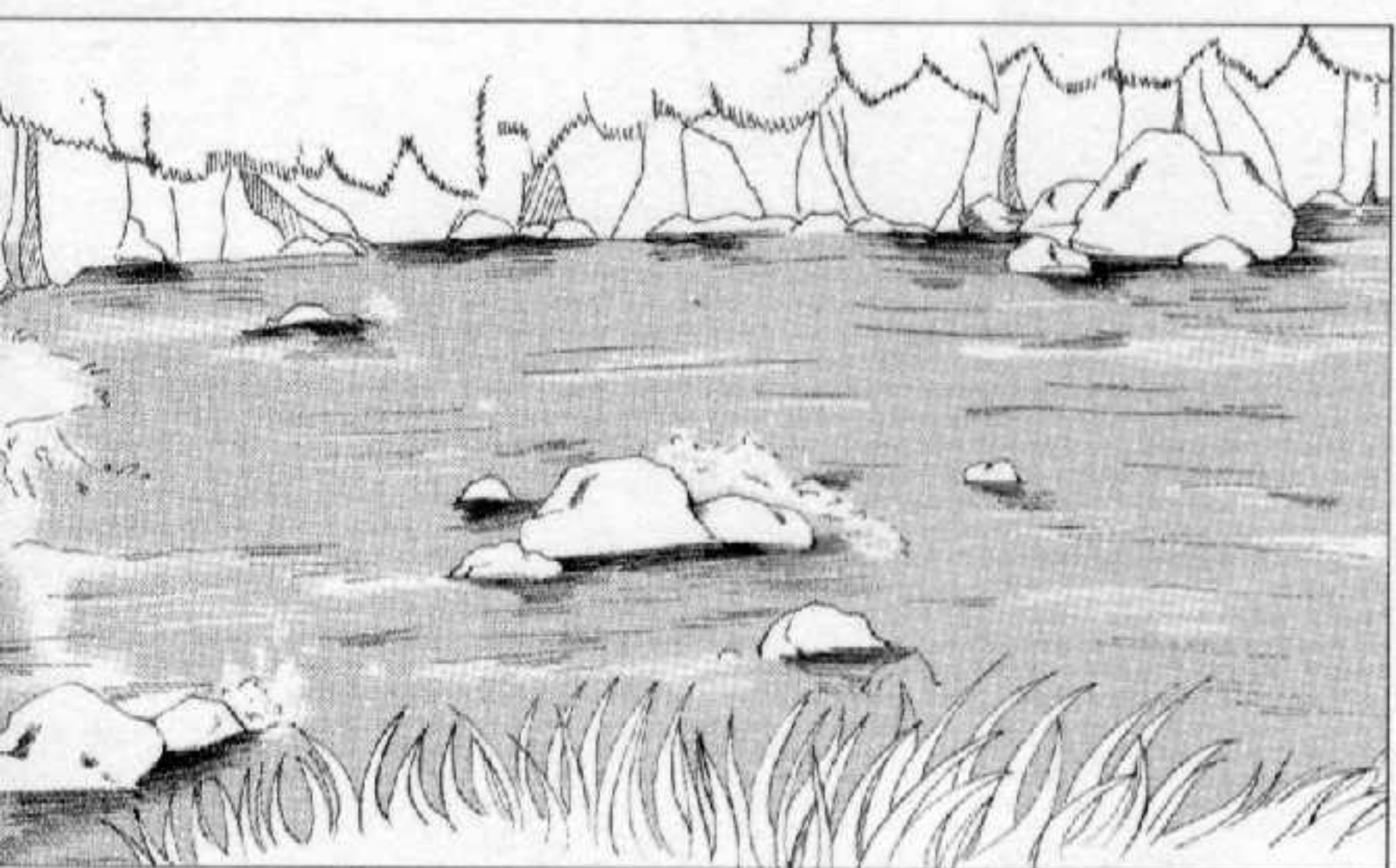
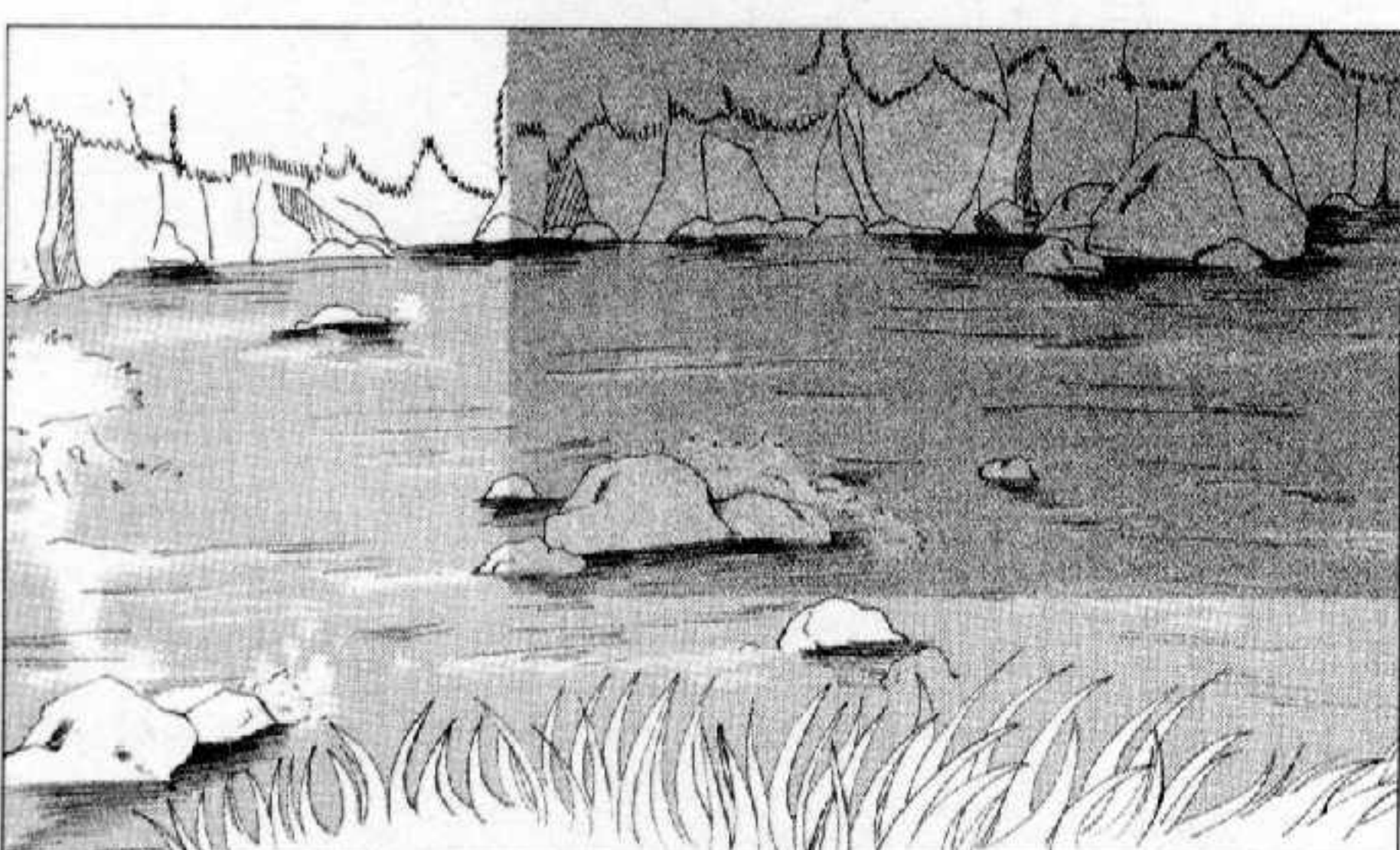
5 最后对整个画面的明暗灰关系进行调整处理。进一步深入刻画细节，如加深树叶的暗部等。特别是池塘的光影变化，通过适当刮削将水的灰度表现出来，最后刮出水的亮部，使它显得清澈透明。

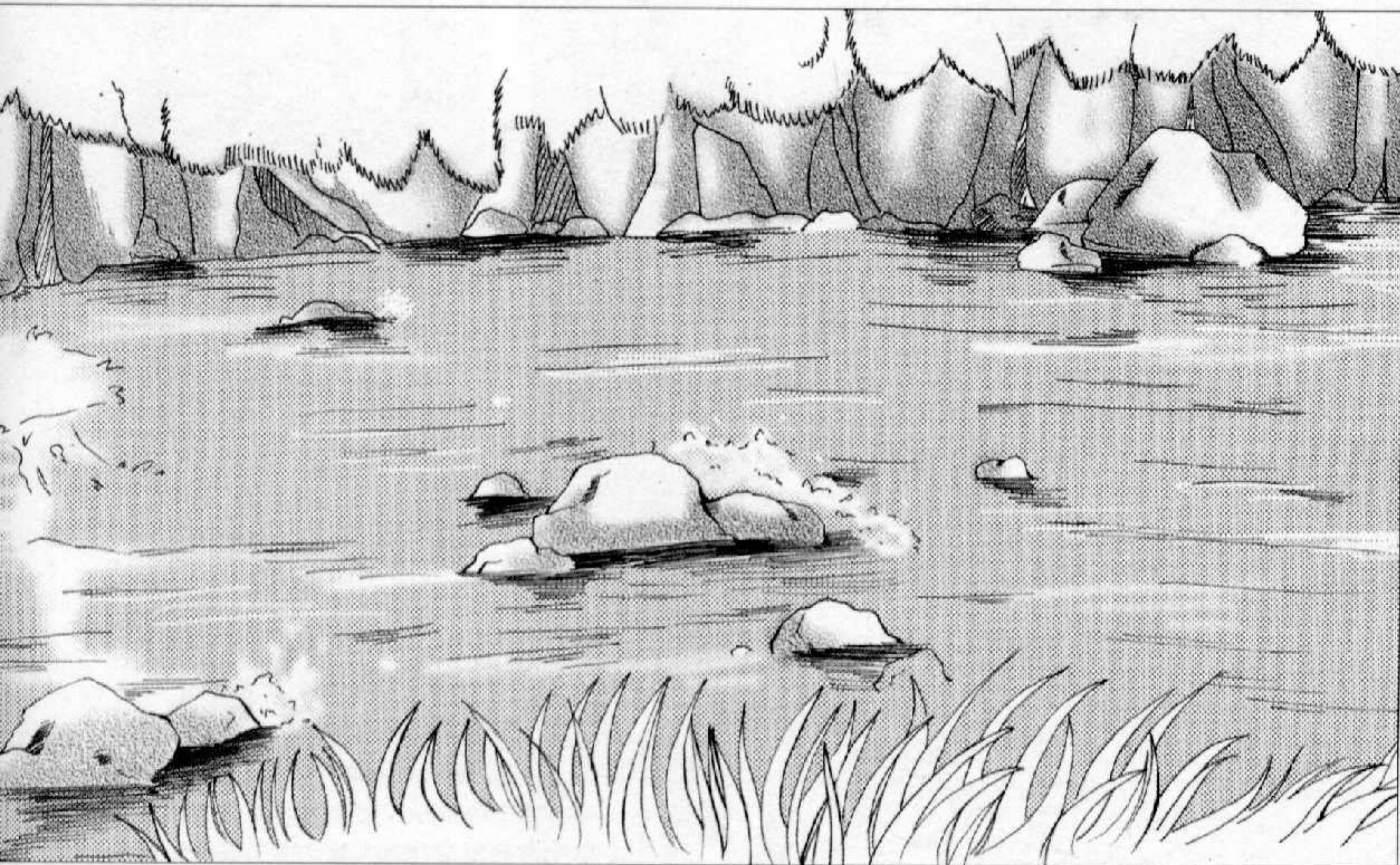
4.8 小溪

我们出去郊游时，经常会在田野或山间看见小溪。一般小溪都不是笔直的，也不像江河那样广阔，虽然水面没有色泽，但是我们还是需要用光影表现出水的流动感。

小溪1

① 首先画出完整的线稿，再给景物添加一些简单的明暗阴影，使光源的方向明确。

② 设定光源的方向是从左边照射过来的，所以左边是受光面，右边是背光面。运用黑白灰画出草地和小溪的明暗，注意小溪的暗部要加深。

③ 继续给其他景物添加明暗阴影，给山峰画上表现渐变效果的灰色，把受光的亮部留白。

④ 接下来将山的暗部加深。注意不要画得太黑，要表现出自然的过渡效果。

光影效果绘制完成

⑤ 最后处理整个画面的明暗灰关系，对小溪的细节进行刻画，要画出水流的亮部，表现出正在流动的感觉。小溪的阴影不能太深，否则水会显得不够清澈。再适当画出天空中飘着的云朵效果，这样在野外静静流淌着的小溪就绘制完成了。

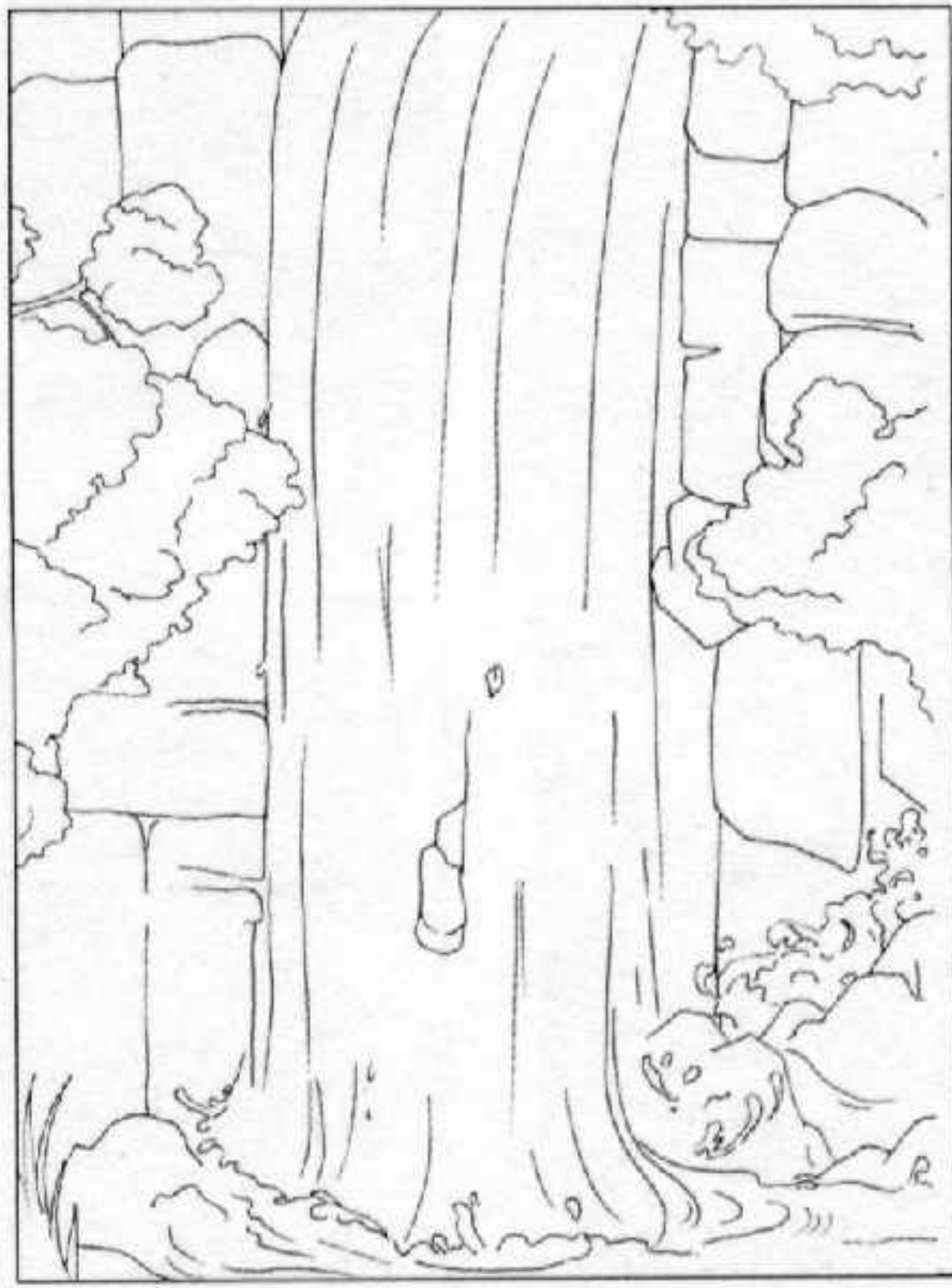
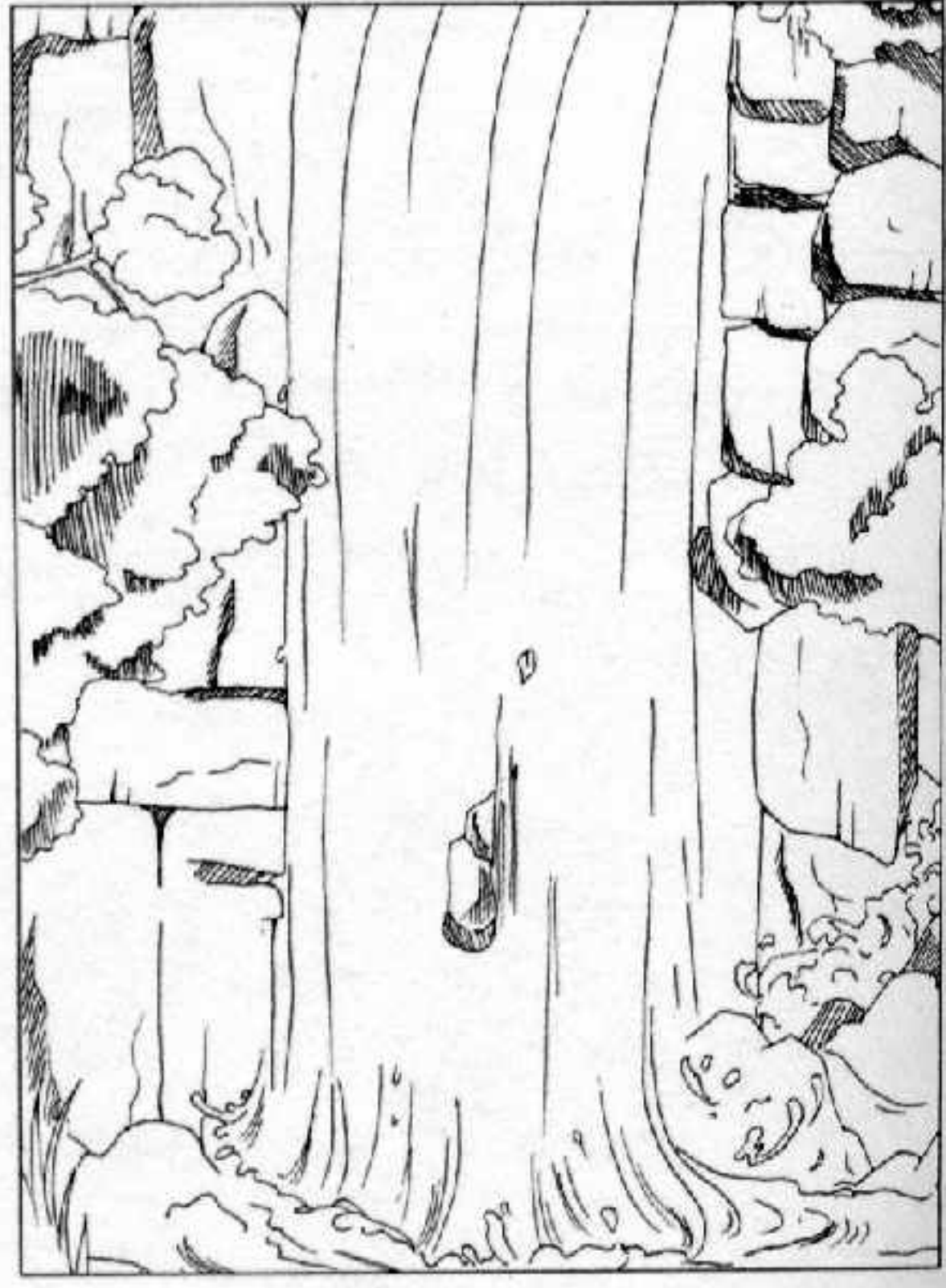
小溪2

① 首先绘制出清晰明确的线稿，只需给景物添加一些淡淡的阴影，以表现黑白灰关系即可。

② 给小溪添加灰色的网点，并确定光源的方向。

③ 运用刮网的技法处理水的渐变过度效果，刮出水流的亮部及溅起的白色水花，表现出液体的感觉。

④ 继续添加较深的网点，确定岸边泥土及溪中石头的亮部与暗部，表现其各自的质感。注意使用渐变的灰色来过渡。

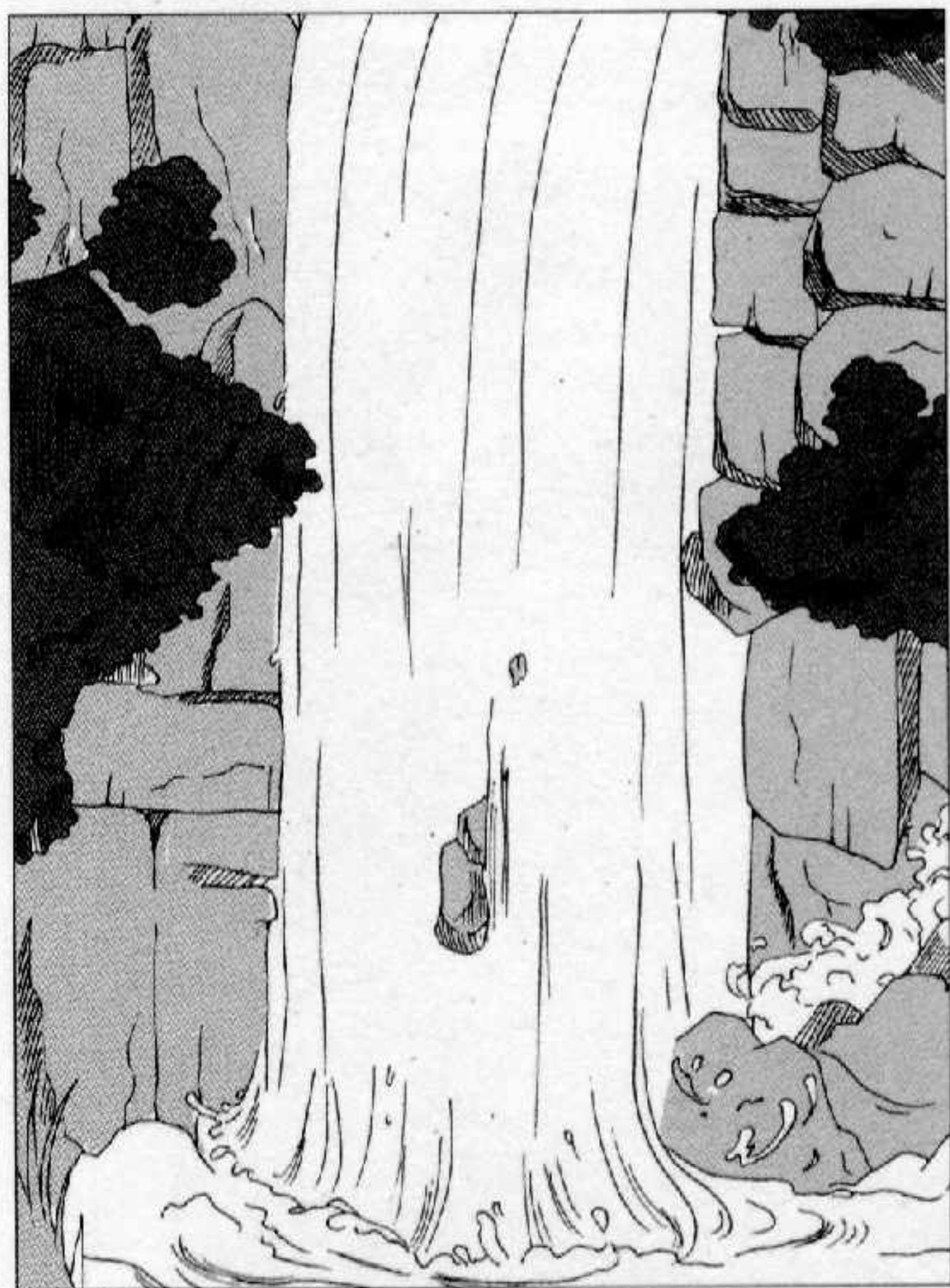
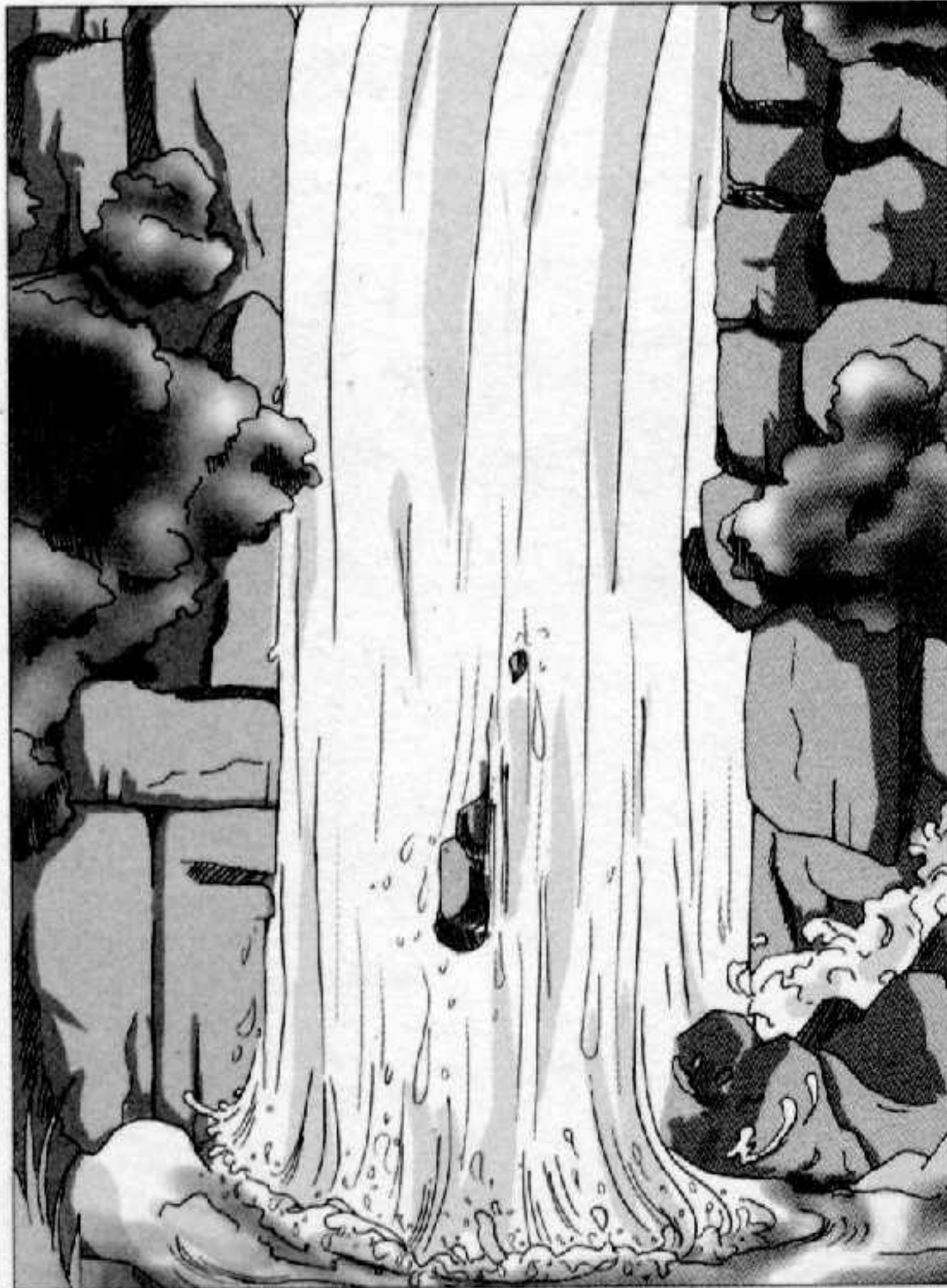
网点效果制作完成

⑤ 最后调整画面的明暗灰关系，加强景物的细节处理，完成小溪的网点效果图。

4.9 瀑布

瀑布一般从高处落下，水流量很大，在绘制时上面部分的水用流畅的直线表示，而下部由于有溅起的水花所以绘制效果时需要特别注意。

瀑布1

① 首先画出瀑布场景的草稿，景物要清晰明确。

② 然后用钢笔描绘出景物的具体形态与特点，注意线条一定要干净流畅。

③ 给景物添加上淡淡的阴影，注意不要画得太深，只需要确定大致的明暗关系即可。

光影效果绘制完成

④ 运用黑白灰给树木和岩石添加明暗阴影。树木和岩石的暗部相对较深，要表现出岩石的质感和树木的特征。

⑤ 最后表现出瀑布的水从高处大量流下的感觉，运用灰色的阴影绘制出水流的暗部，下面溅起的水花也要表现出立体感。

瀑布2

① 首先绘制出线条清晰的线稿，添加表现水流质感的阴影。

② 运用深色的网点，给树叶、草和岩石添加暗部的阴影。

③ 将草和岩石的亮部与暗部区分开来，亮部直接留白处理。

④ 将渐变的网点添加到整个画面中，使画面场景看起来更有层次感。

网点效果制作完成

⑤ 最后运用刮网的技法将瀑布水流的效果生动地表现出来，加深上面流下来的水流的暗部，刮出液体的感觉。并对下面溅起的水花的亮部进行留白，表现出瀑布一泻而下的强冲击力。

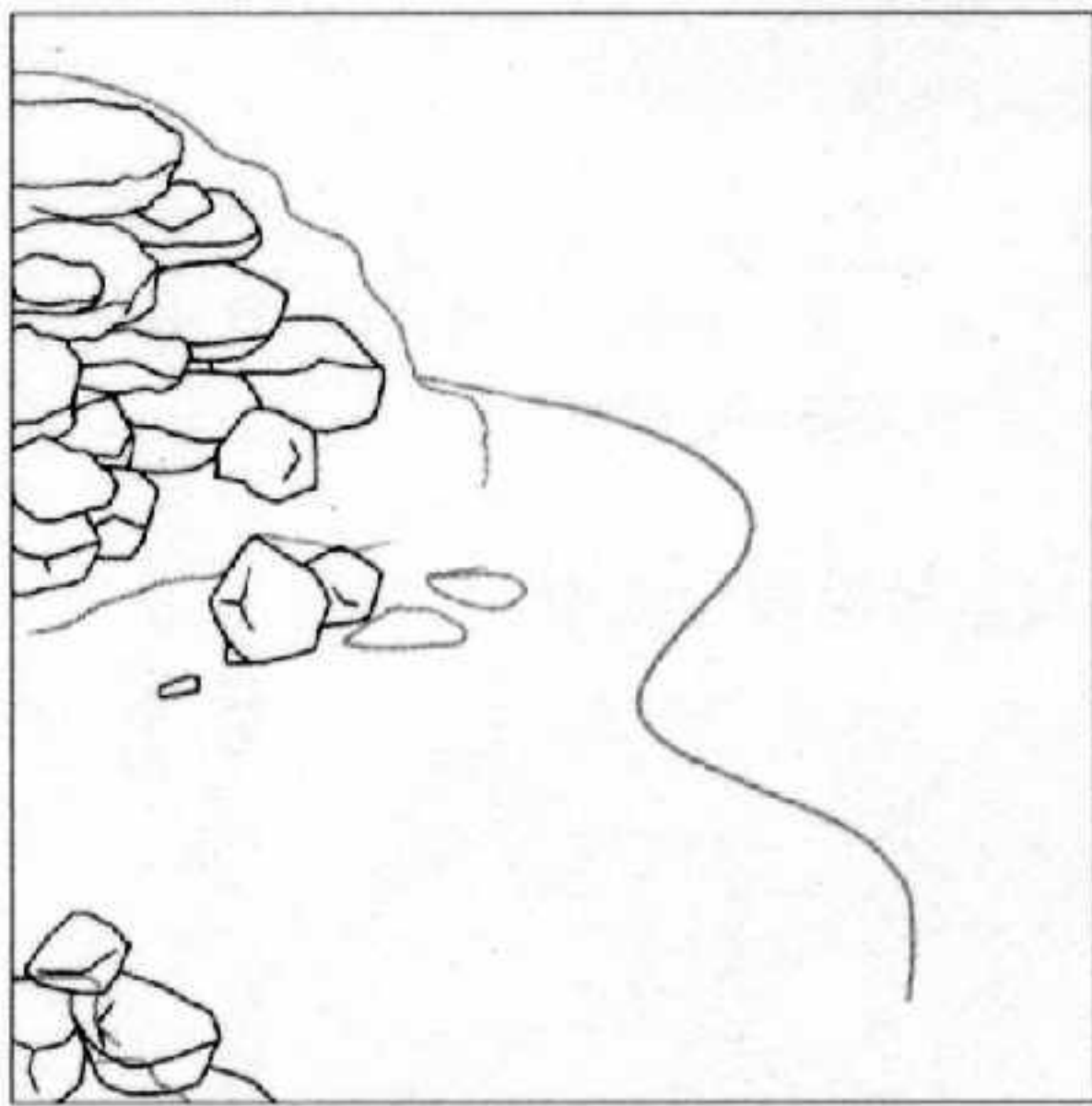
5 不同场景的表现

在漫画中会出现很多的场景，使用灰度或网点来表现场景，其效果各有不同，要怎样表现好光影效果和网点效果的场景呢？下面我们就来学习不同场景的光影与网点表现方法。

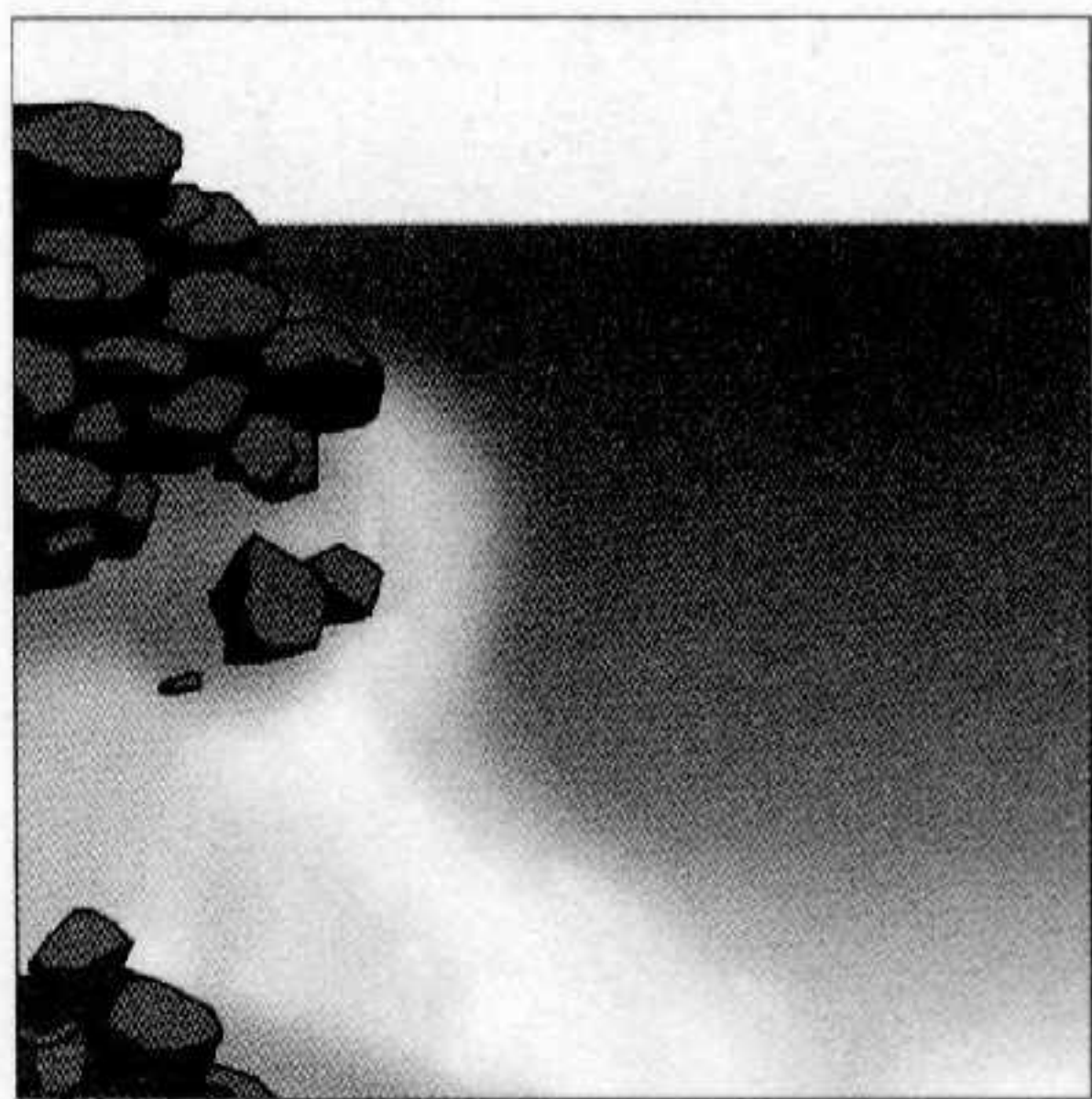
5.1 海滩

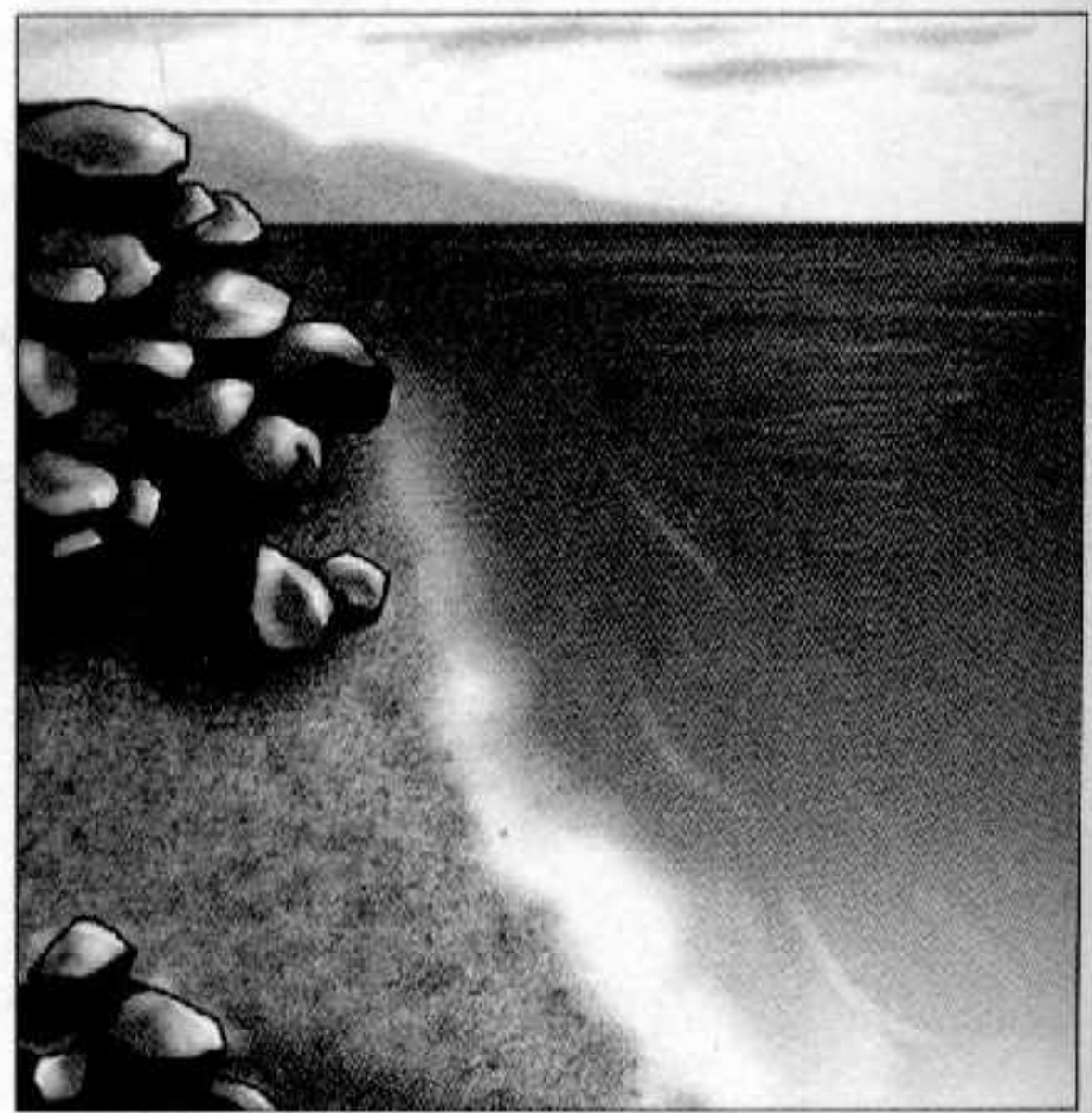
表现海滩时最重要的是处理好海滩与海水的衔接，表现出水面与沙滩各自的质感，还需要绘制较多的波浪来表现海浪。下面我们就来一起学习一下如何用明暗灰及网点来表现海滩吧！

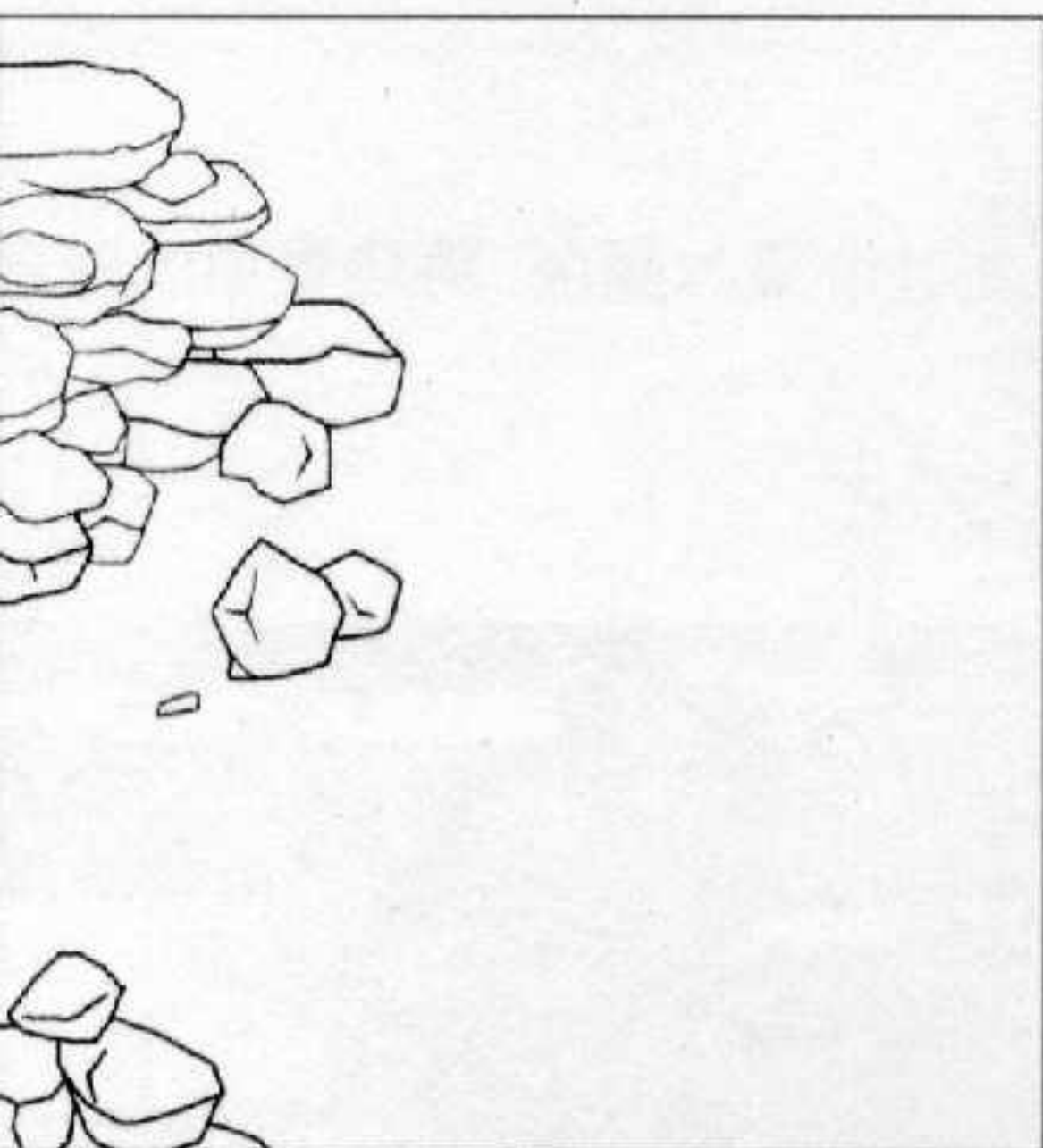
海滩1

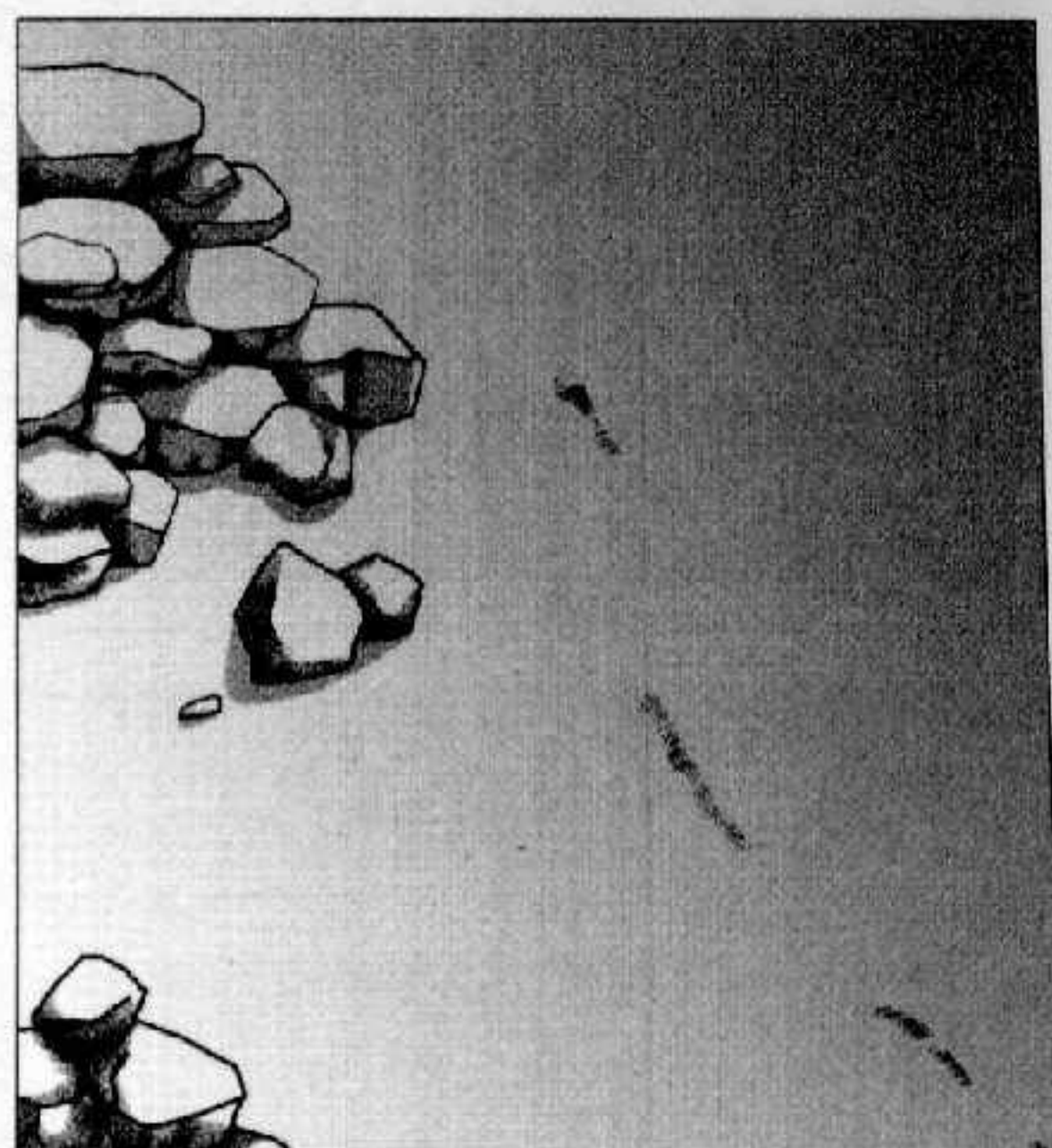
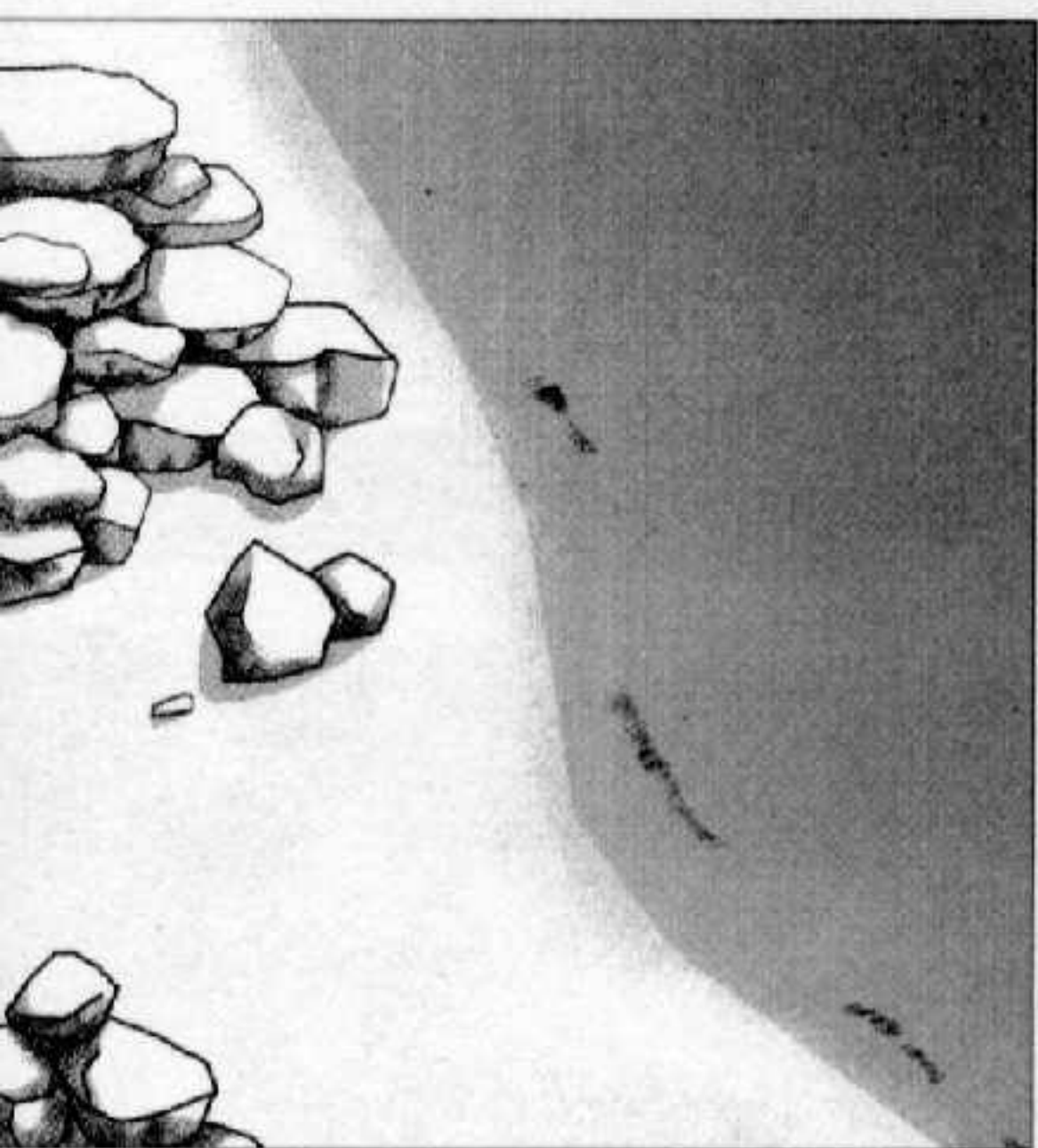
① 先仔细地描绘线条，将我们要表现的场景的轮廓大致勾勒出来。

② 进一步地细化细节，把岩石的棱角绘制出来。此时要注意岩石的体积感。

③ 大致地铺出明暗灰的色调关系。注意这一步只绘制大致的色调，光影等效果暂时不用考虑。

光影效果绘制完成

④ 在岩石的背光面上添加较深的颜色，同时也把岩石投在沙滩上的阴影表现出来。注意光源的照射方向。

⑤ 再在受光面用浅色表现出高光效果。注意由于岩石表面不光滑，高光边缘也要表现得不规则。再添加海面的波纹。

⑥ 最后根据需要用浅灰色绘制背景，添加云的效果。并且在沙滩上细细地点出沙粒的效果，让画面显得更加丰富、真实。

海滩2

① 利用钢笔画出岩石的轮廓线条，要注意分辨堆叠在一起的岩石与岩石之间的关系。

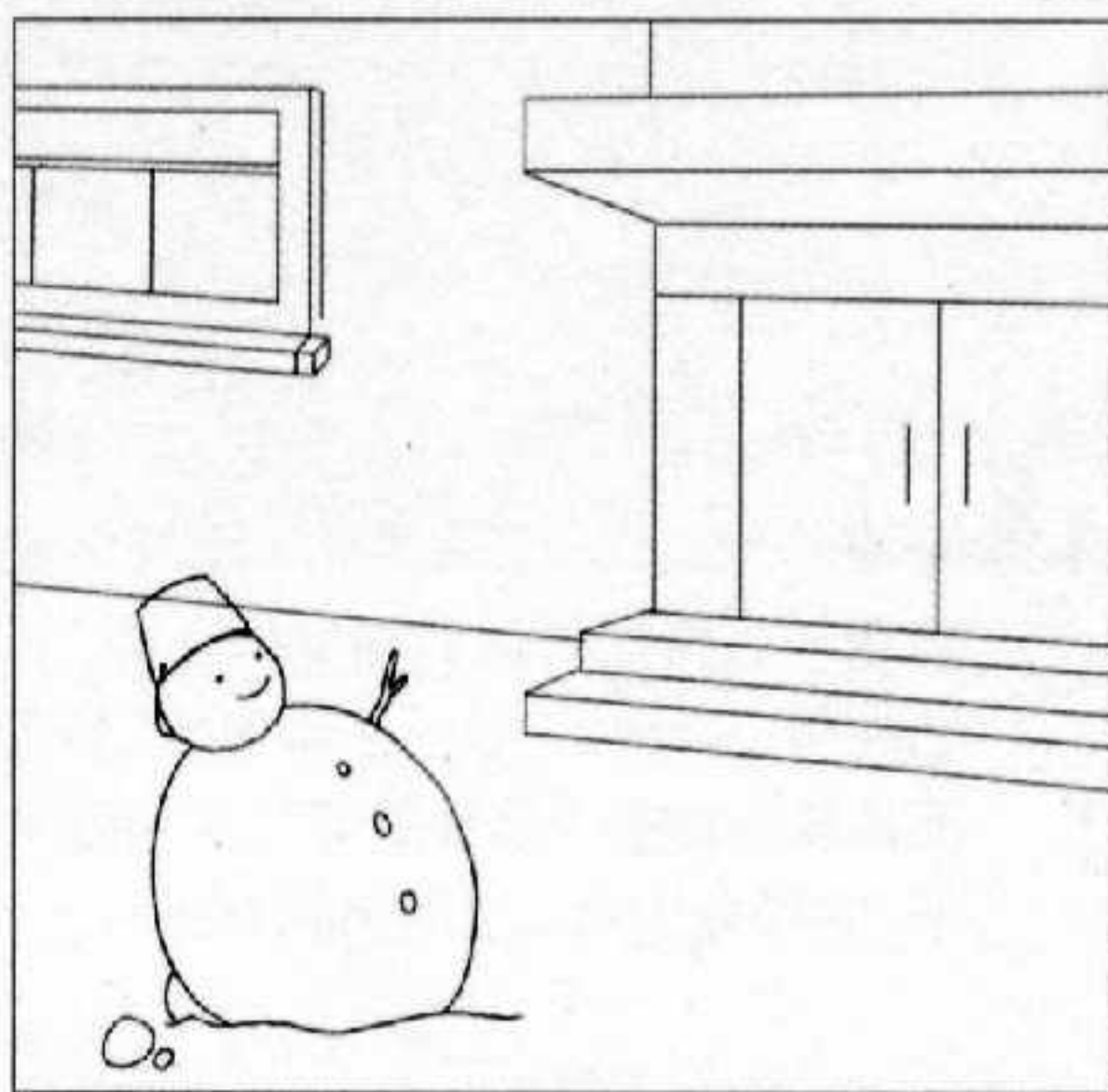
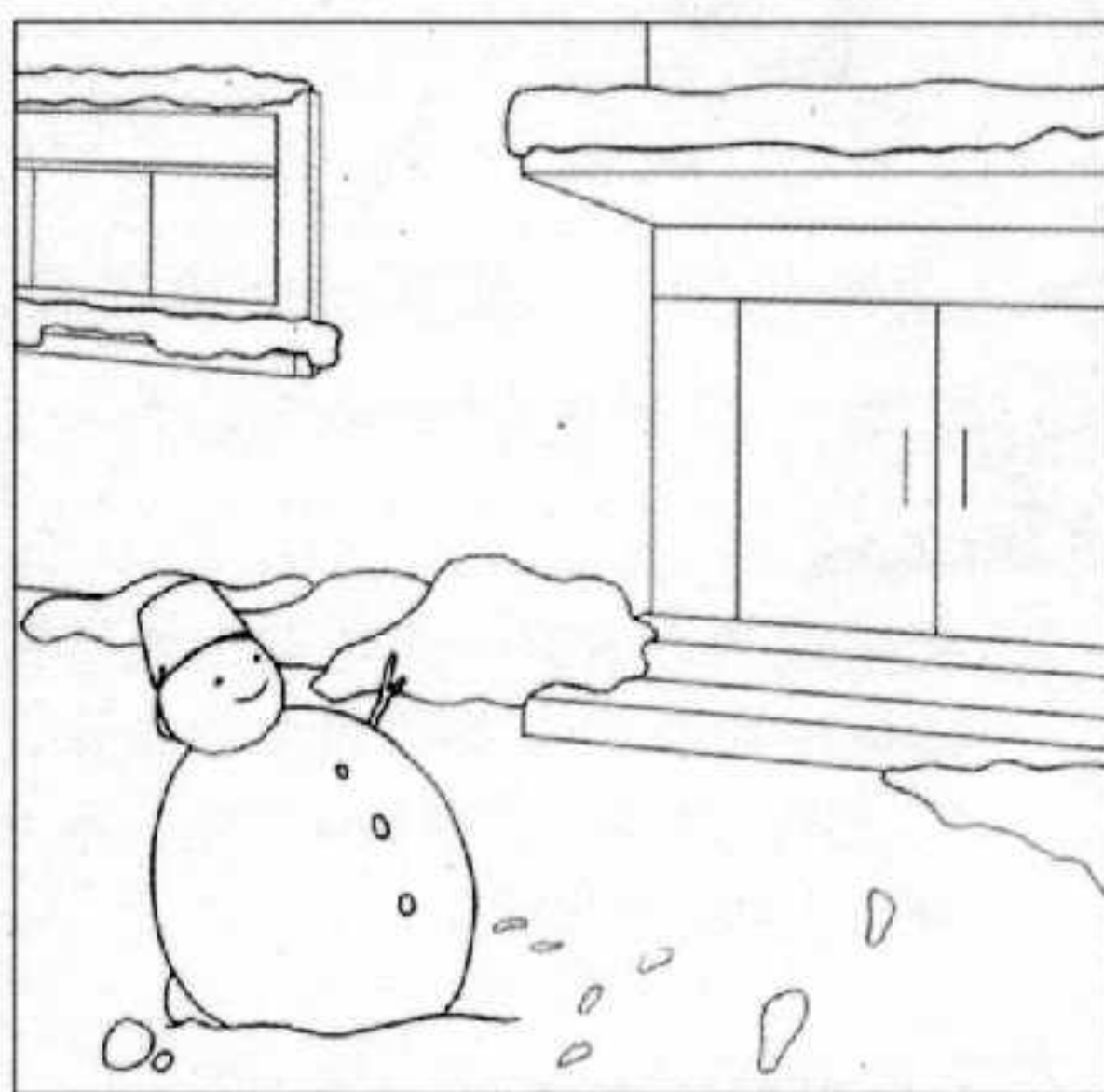
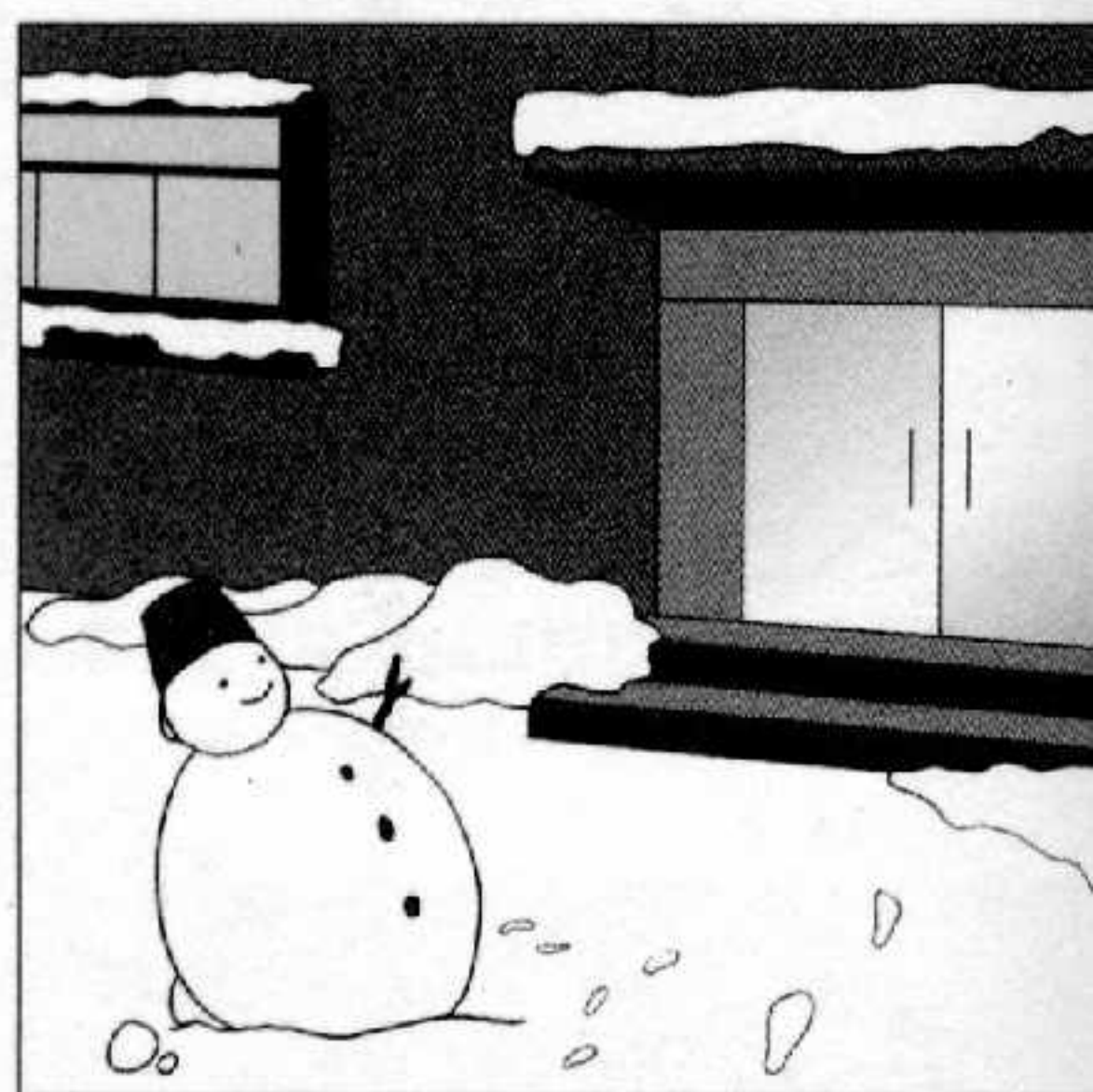
② 用排线的方式进一步地刻画岩石和海岸线的细节。在岩石重叠的缝隙处可以用涂黑的方式来加深明暗关系，增强画面的立体感。

③ 选择一张由浅到深的渐变网点纸，粘贴在整个画面上。这一步很重要，一定要认真考虑整个画面的感觉和明暗关系，来慎重地选择合适的网点纸。

④ 沿着海岸线的边缘将网点纸切开。这一步只需要切割出大致的形状就可以了。此外，岩石的背光面及投影处的网点也需要保留下来。

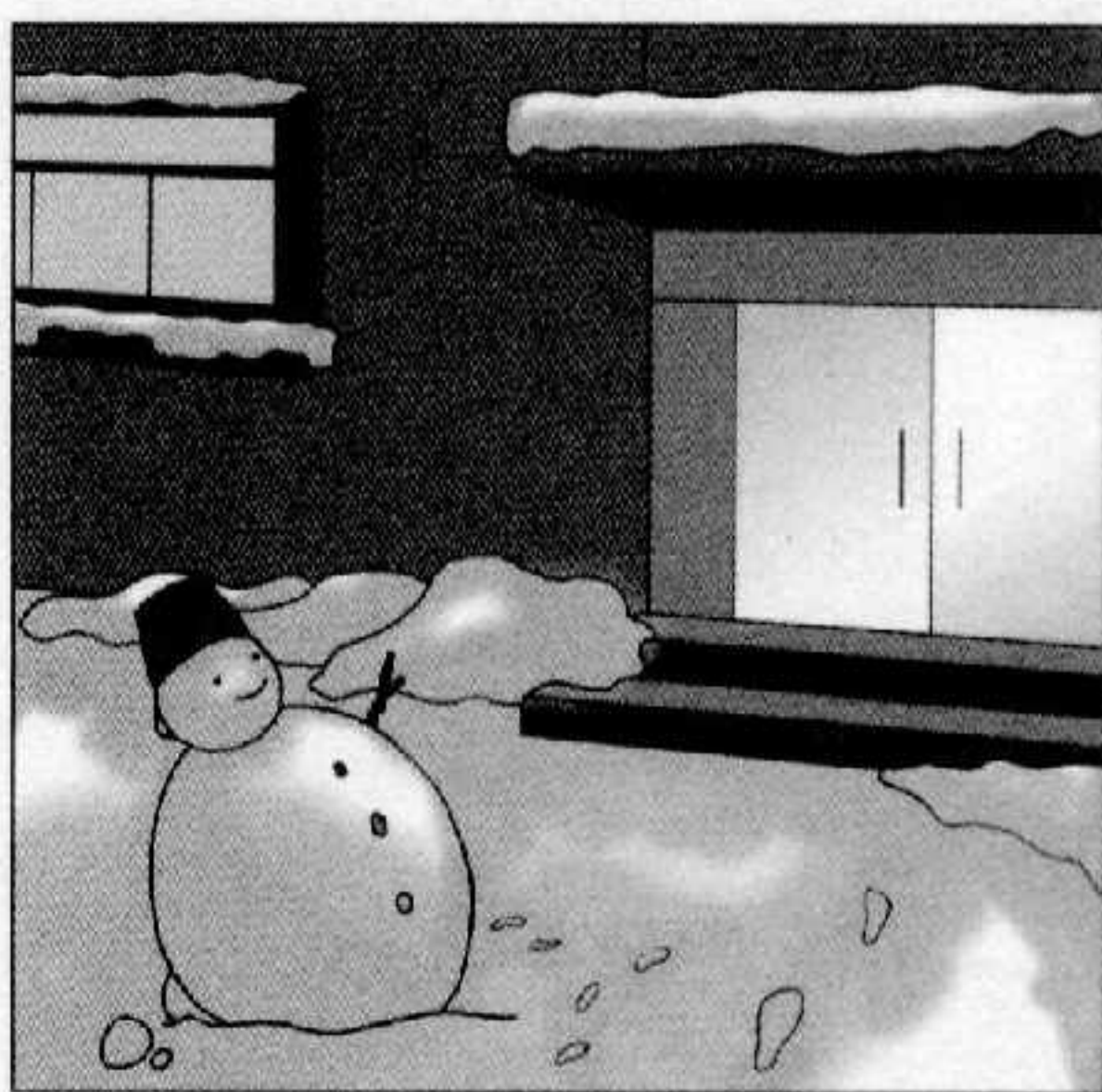
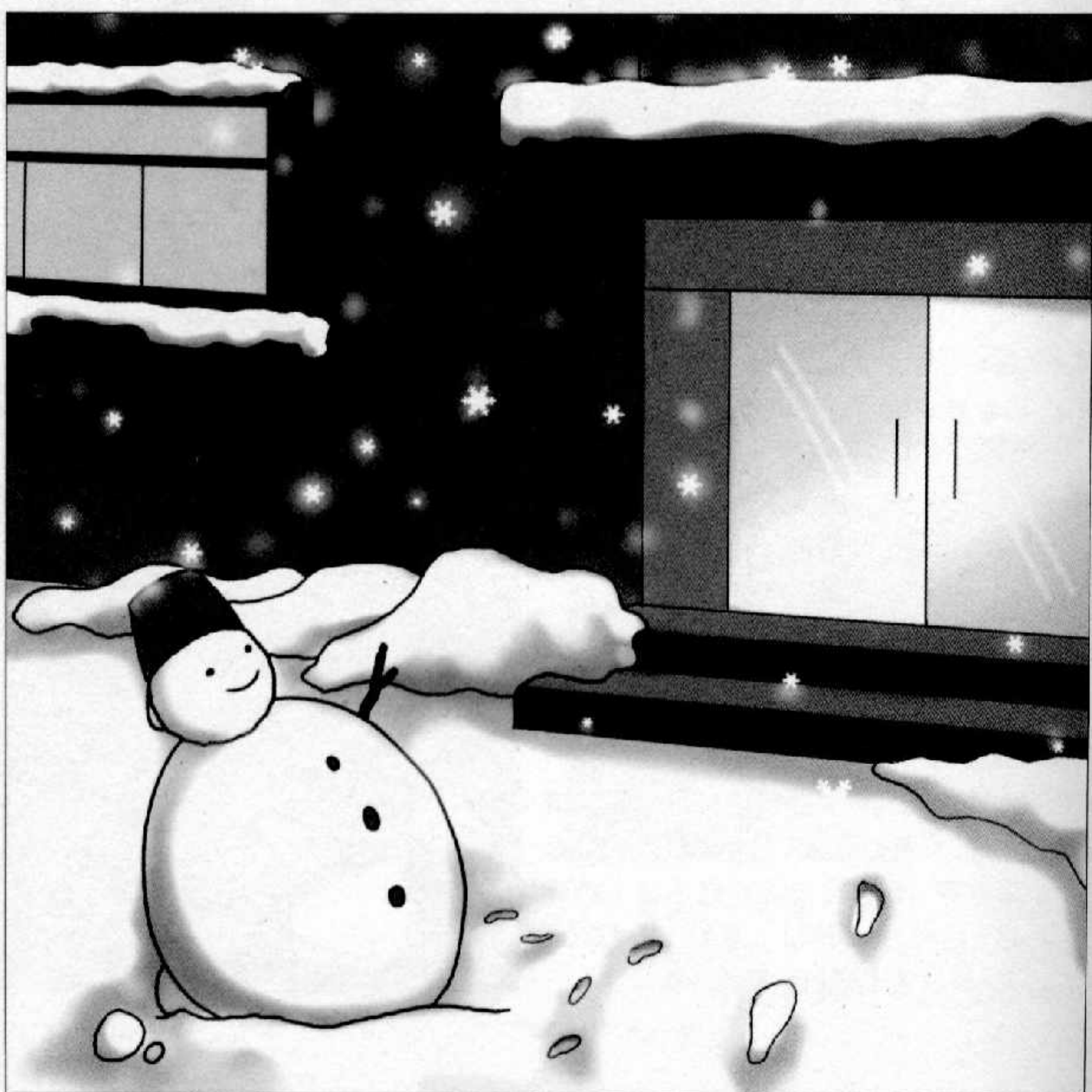
⑤ 在沙滩上另外粘贴表现沙粒效果的网点纸，再耐心地将海岸线刮成柔和的渐变效果，表现出海浪冲在沙滩上缓缓退去的感觉。海面上也要刮出白色的反光，表现海水被风吹动时的感觉。

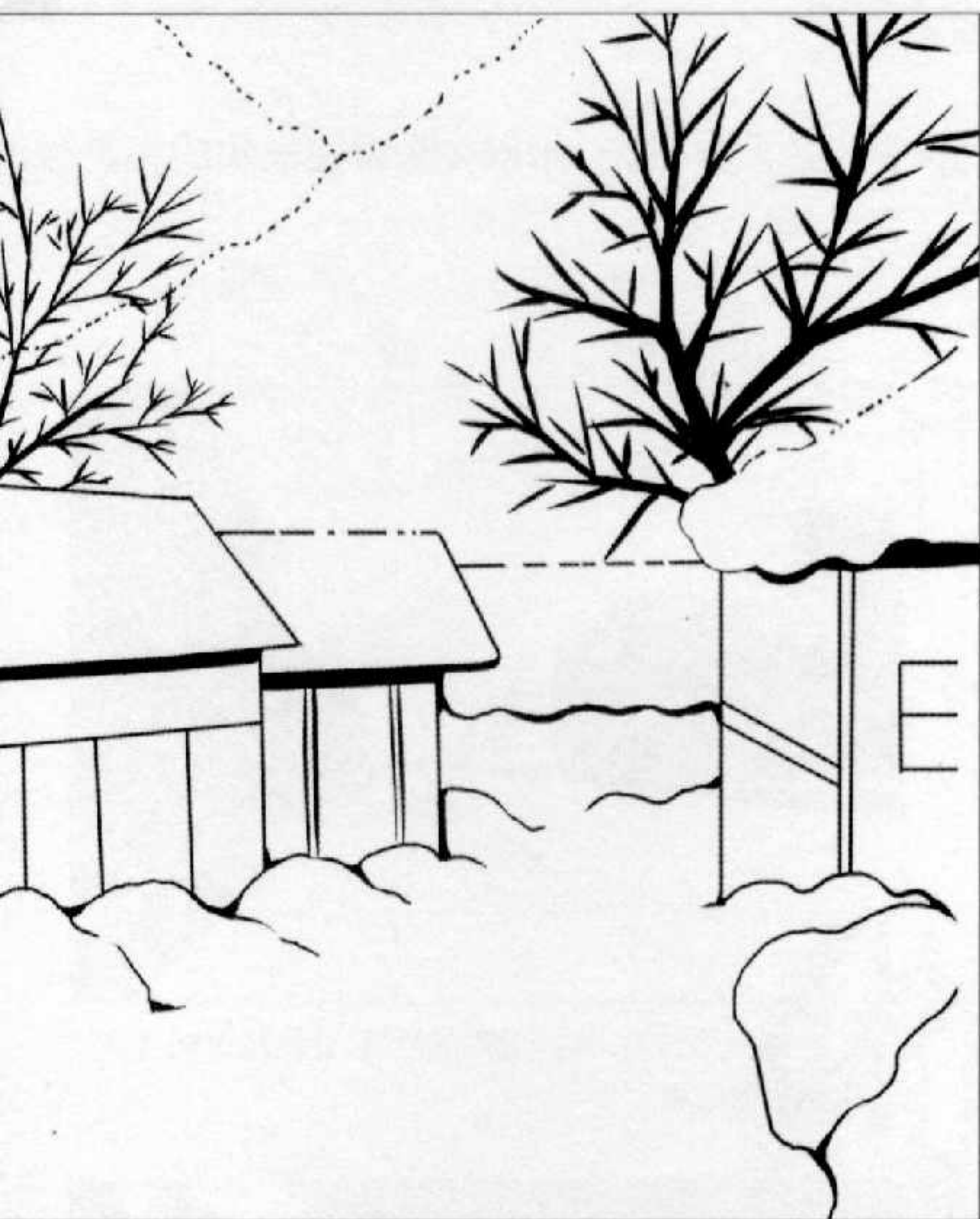
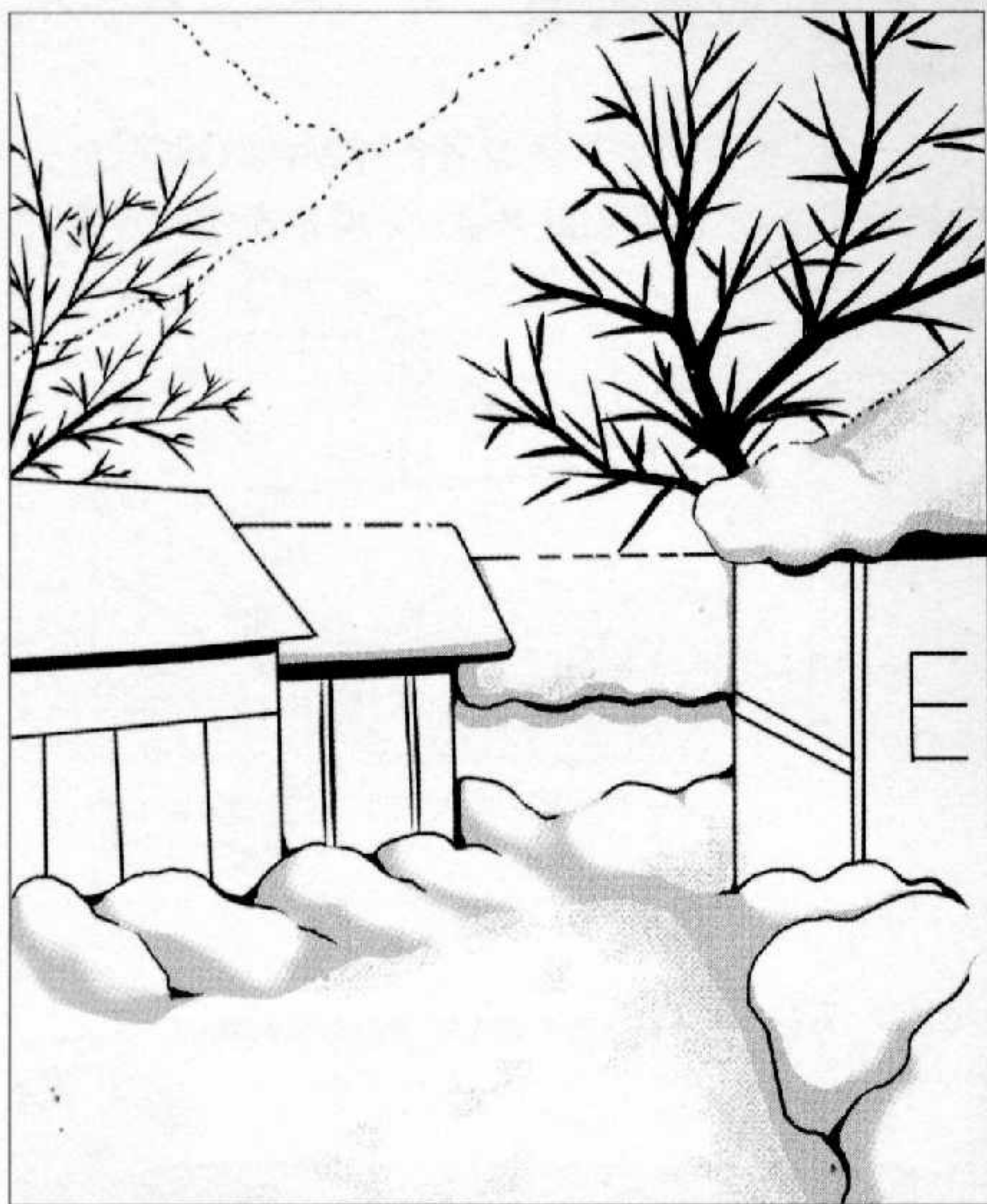
网点效果制作完成

5.2 雪景

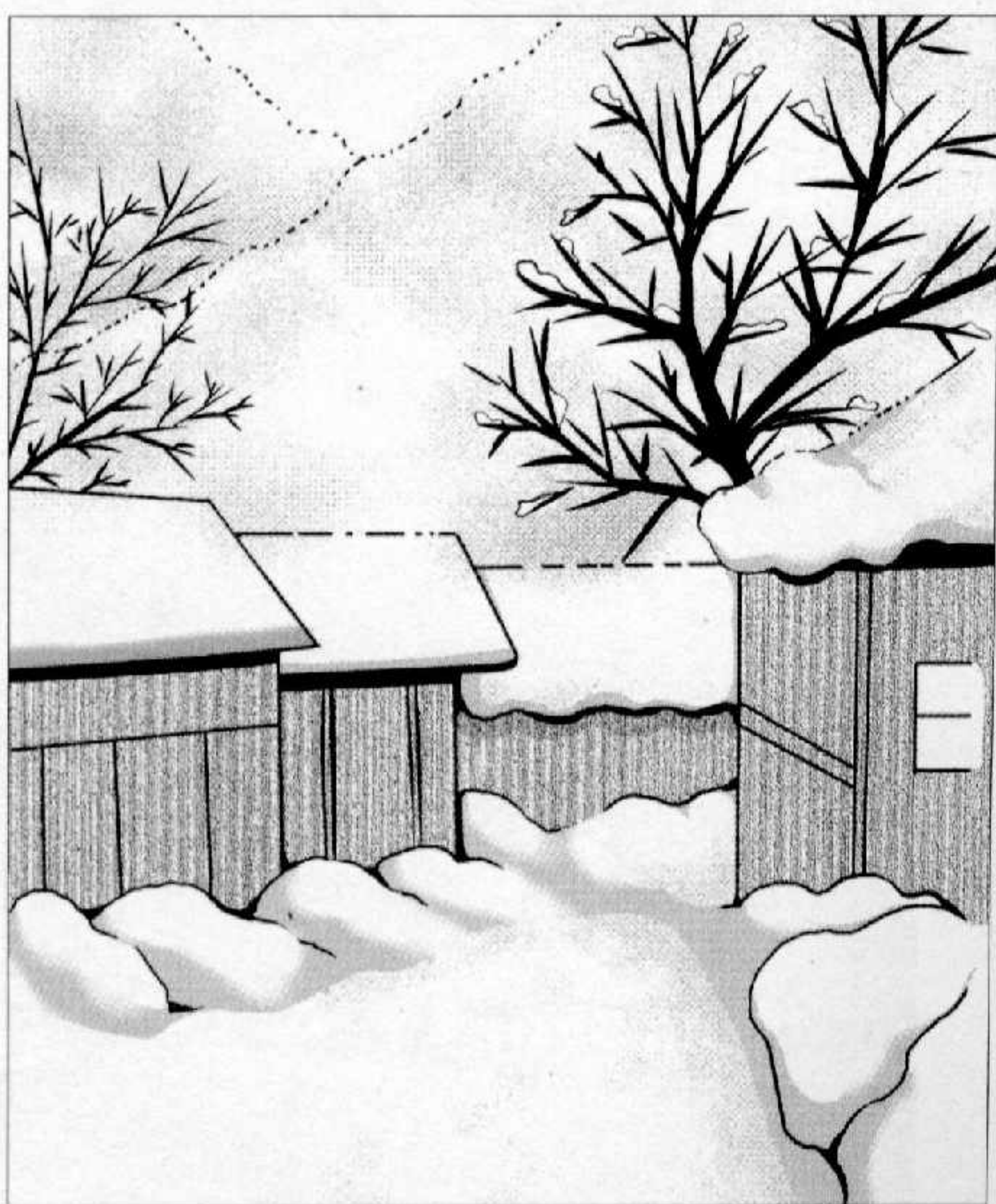
表现雪景时要注意雪的厚重感，由于雪是白色的，因此不要过多地使用太过浓重的颜色，将场景中的暗部用灰色表现出来，就可以很好地体现雪的感觉了。

● 雪景1

① 首先用线条描绘出整个场景。为了让画面更有冬天的感觉，我们可以绘制一些特殊的景物，如雪人。

② 接着在场景中绘制出积雪，让整个场景更丰富。

③ 为场景添加色调，对画面中的雪留白。

光影效果绘制完成

④ 使用淡淡的灰色为雪添加光影效果。

⑤ 最后再仔细地刻画雪的阴影及整个环境的效果，并添加一些小雪花，让画面看上去更漂亮也更逼真。

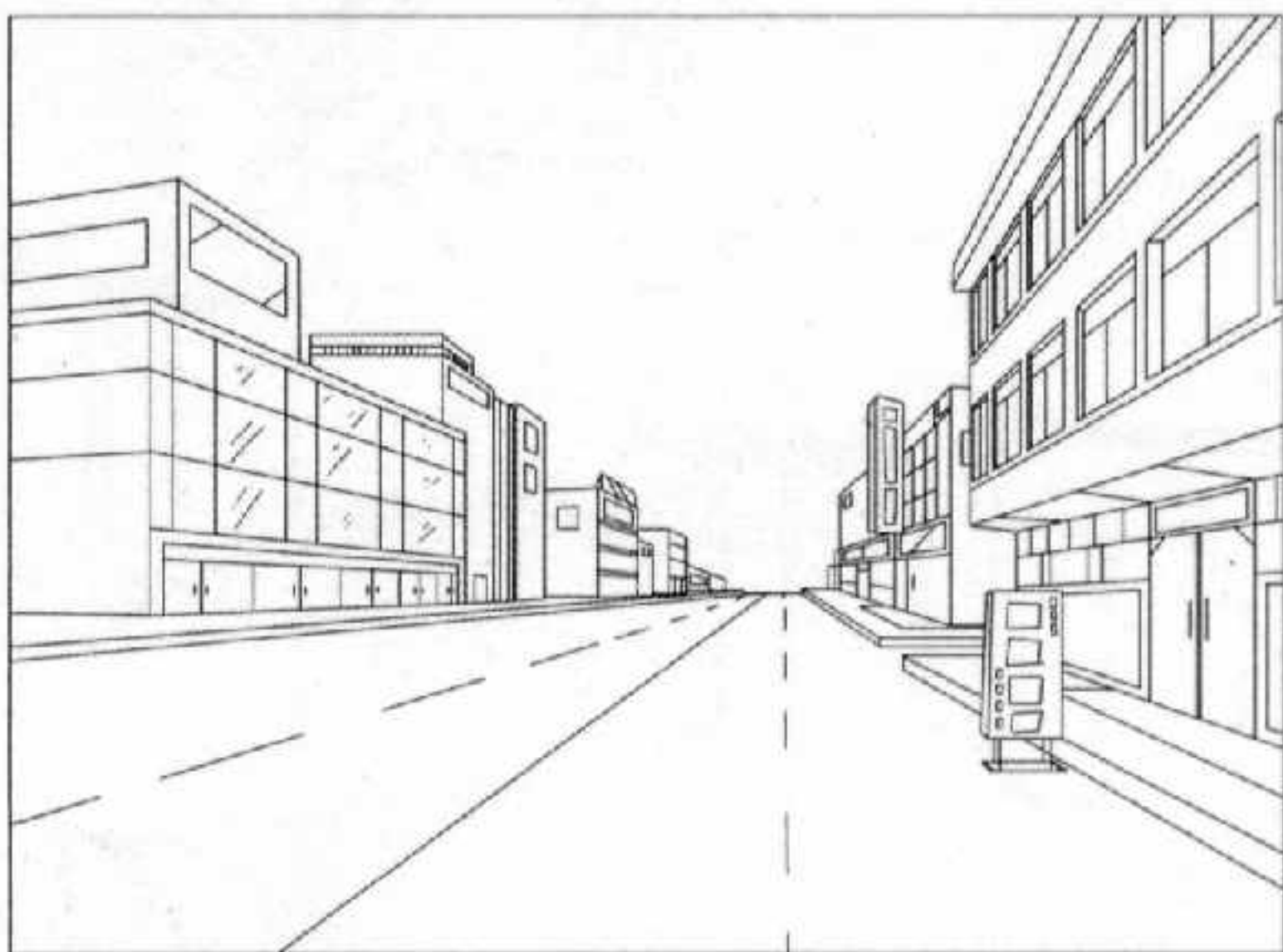
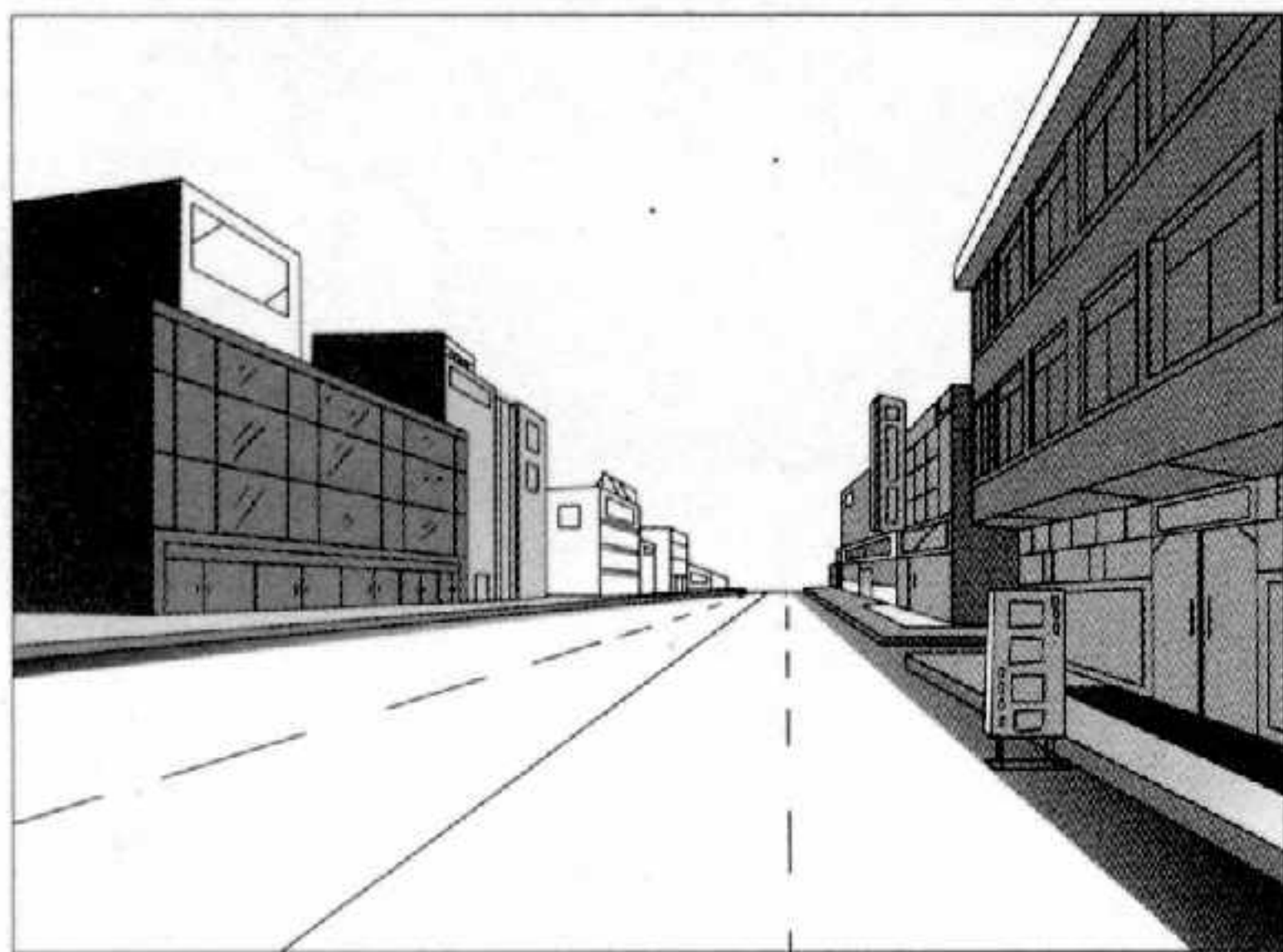
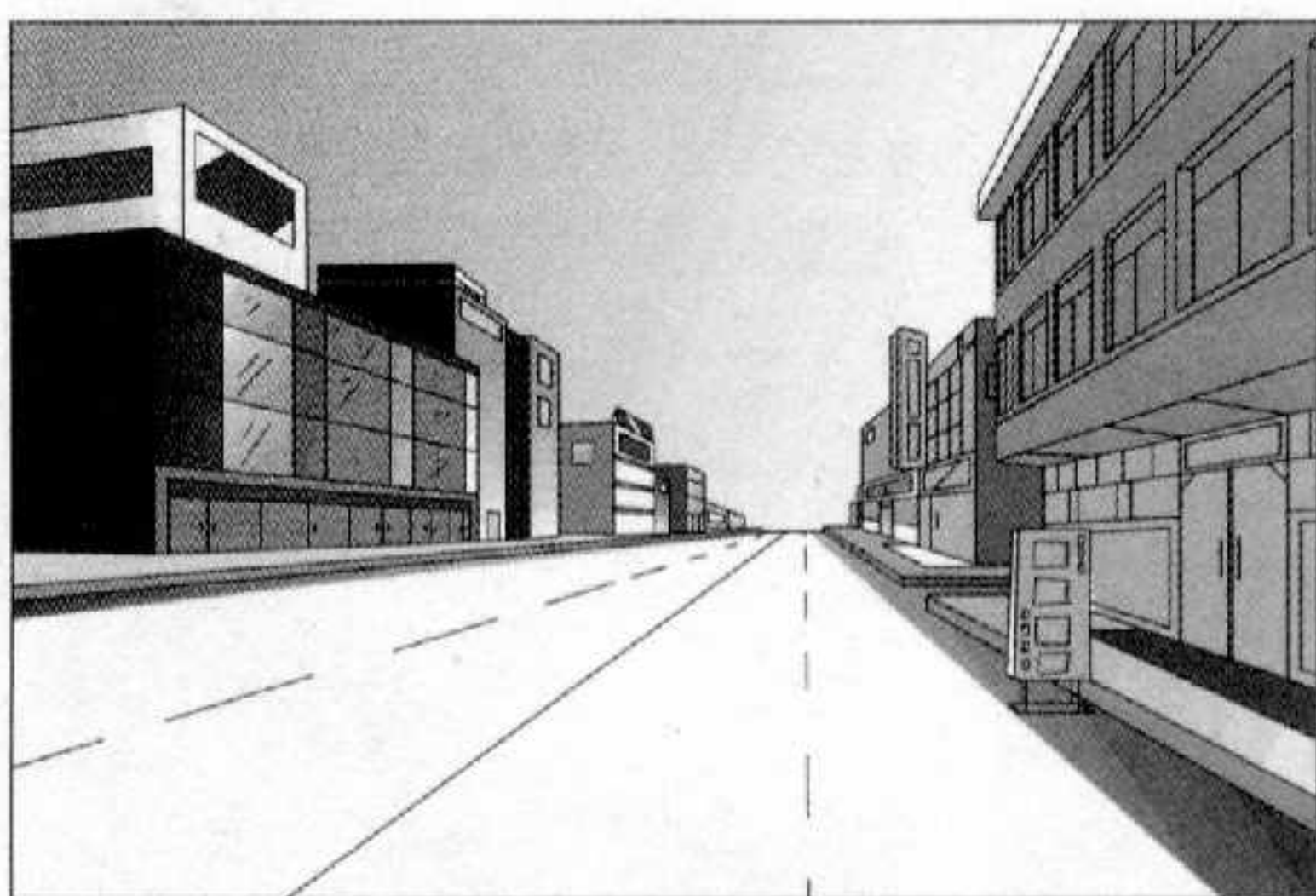
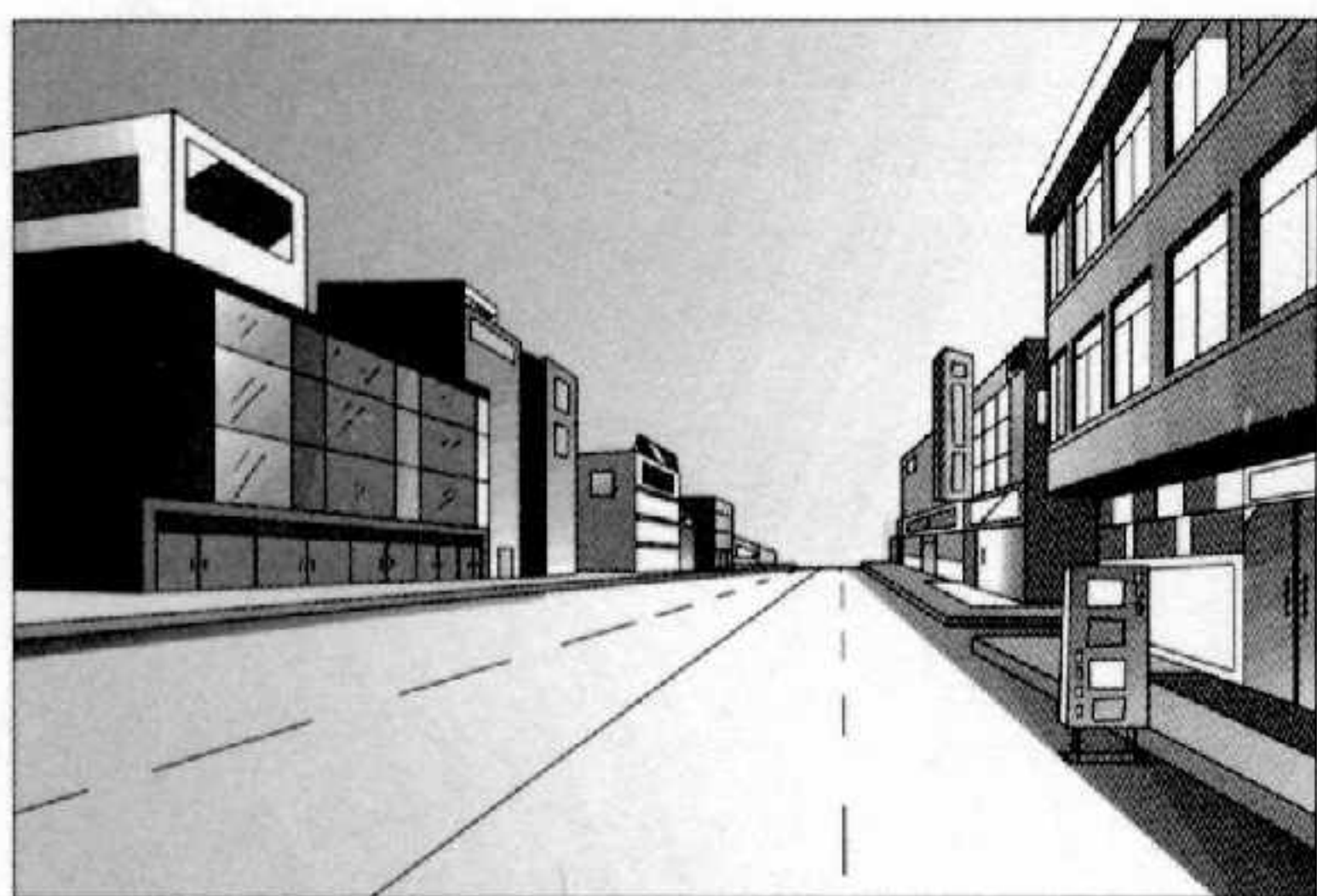
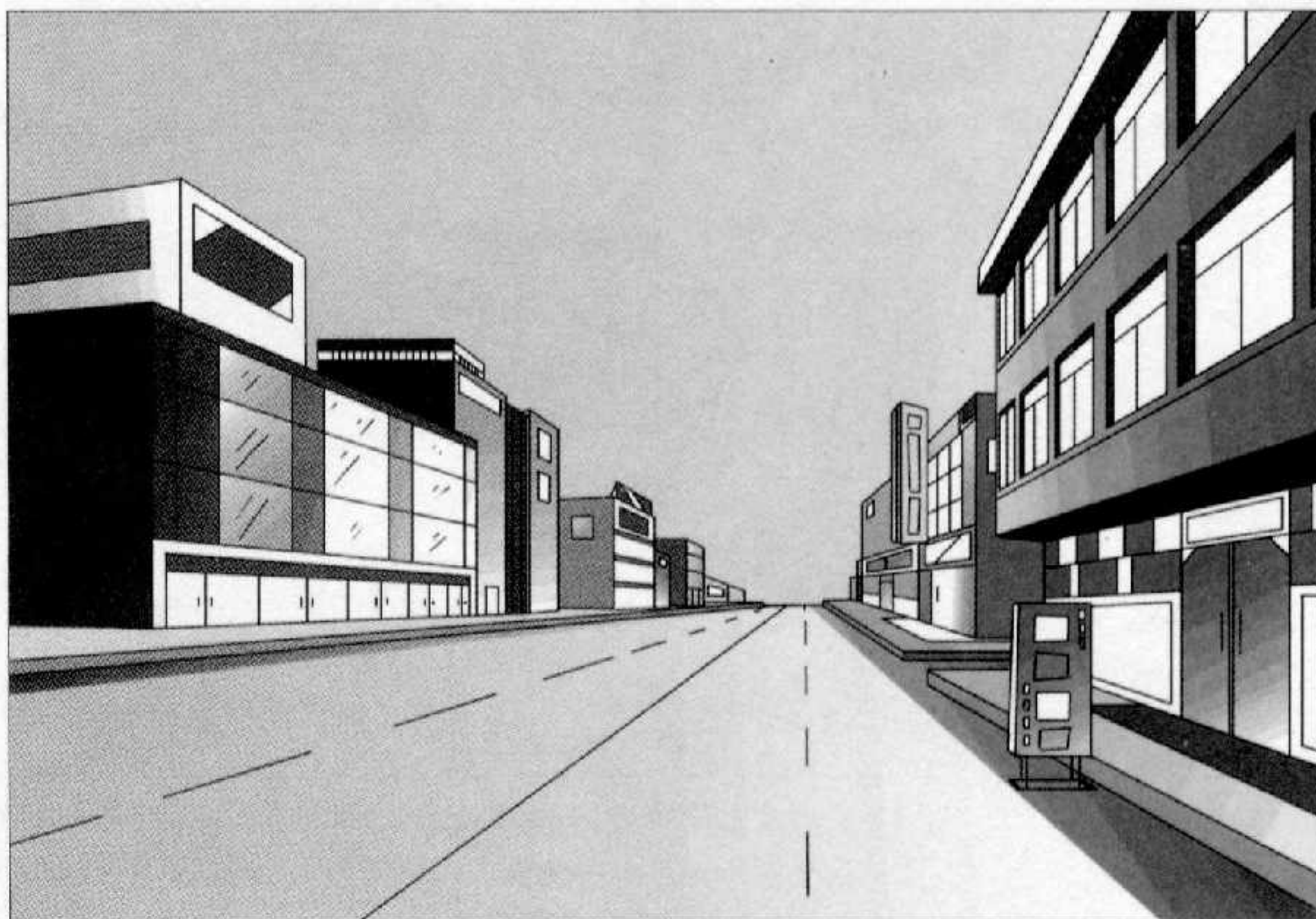
雪景2

①首先用线条描绘出整个雪景的场景，黑白的效果对比要稍微强烈一些。

②为覆盖在房顶及地面的雪添加网点效果，体现出雪的体积感及厚重感。

③在画面中为房屋添加网点效果，让房屋的感觉更为真实。

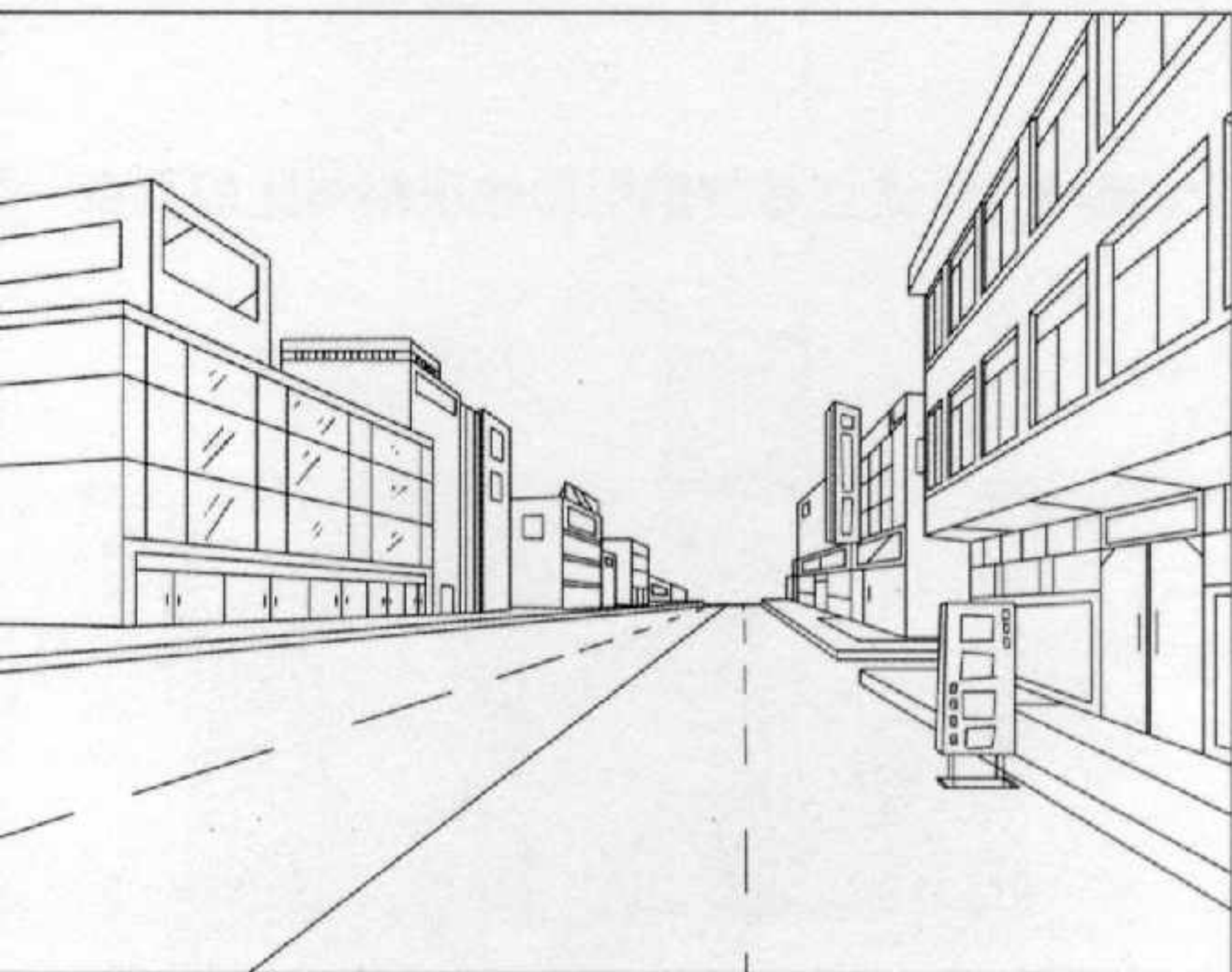
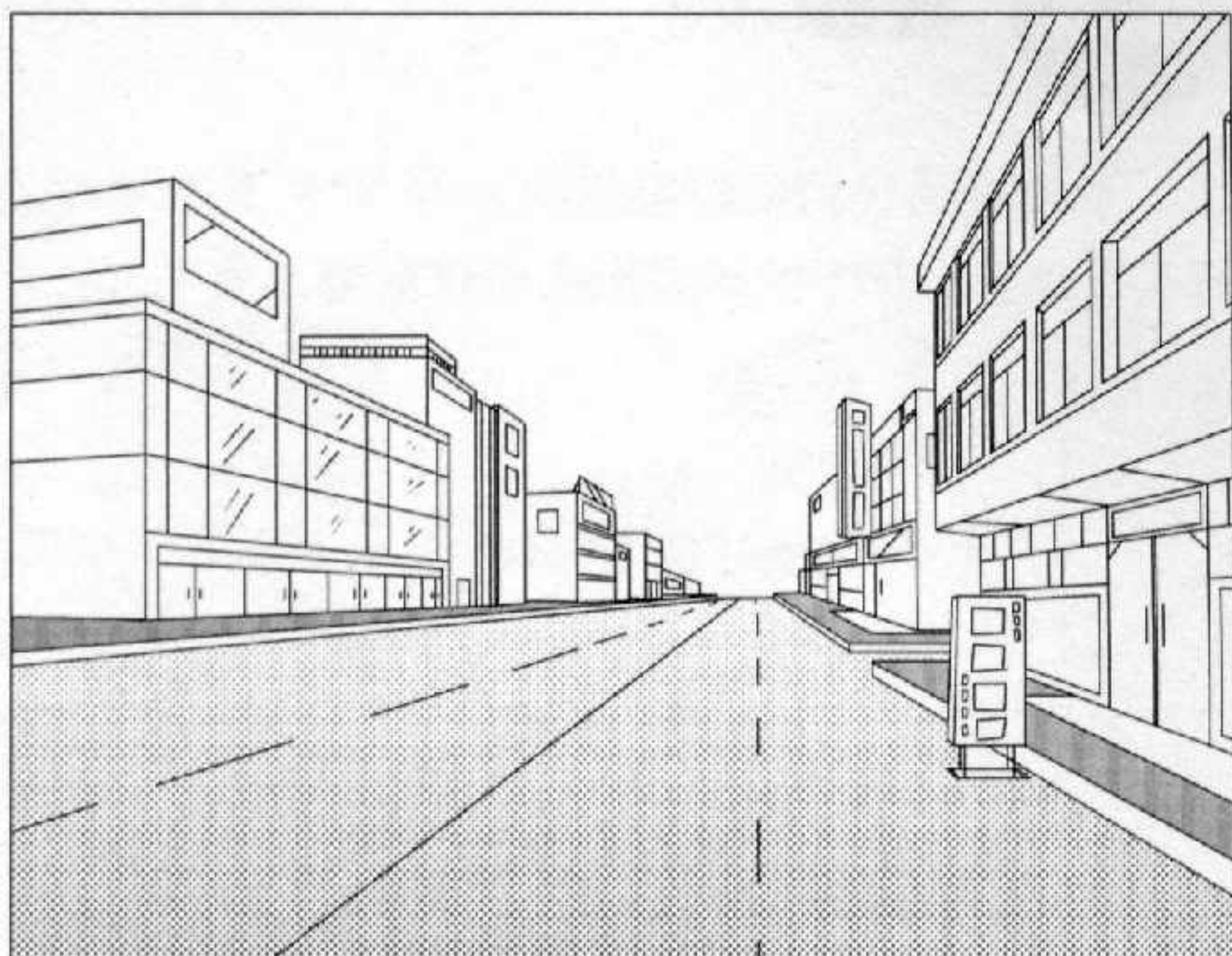
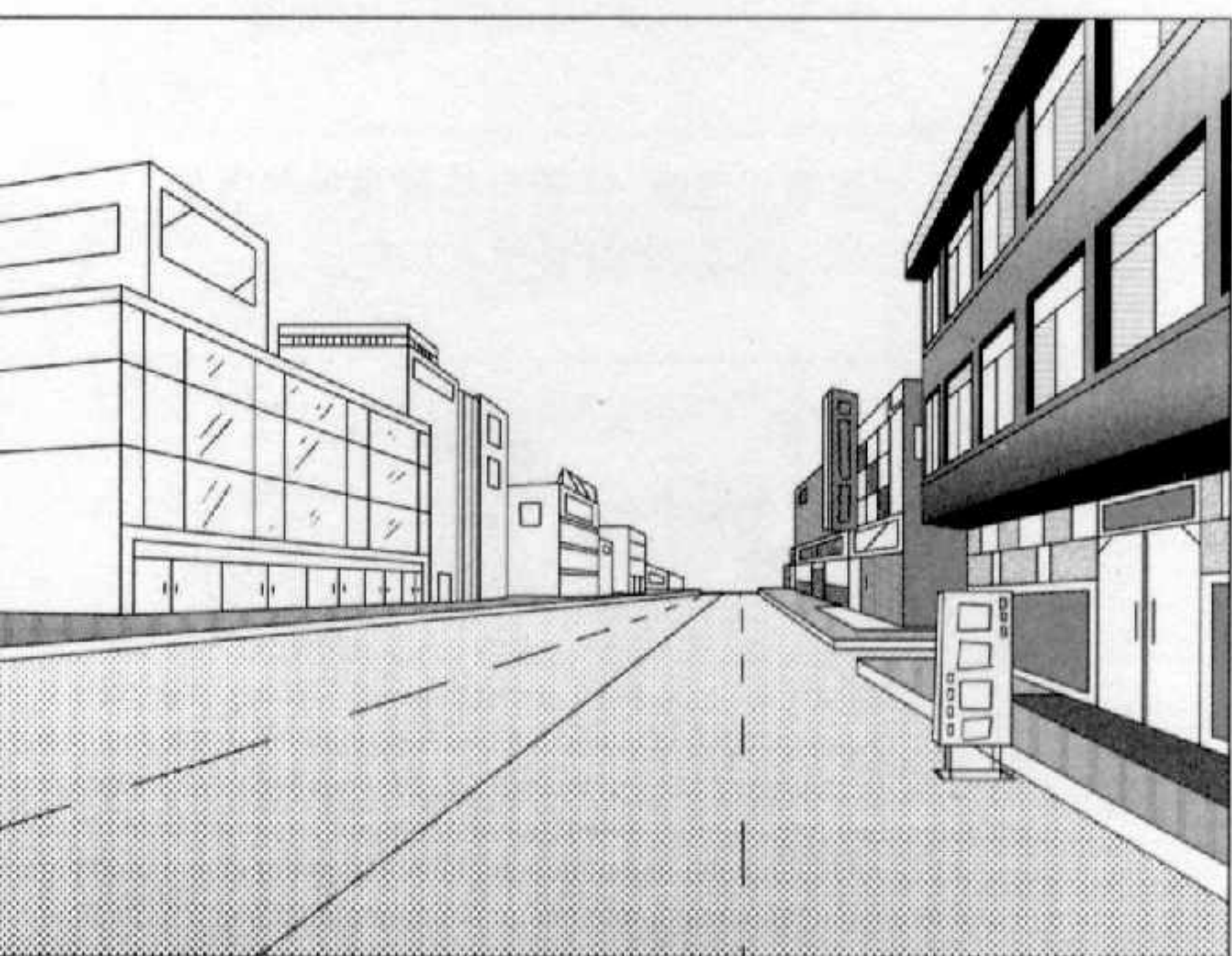
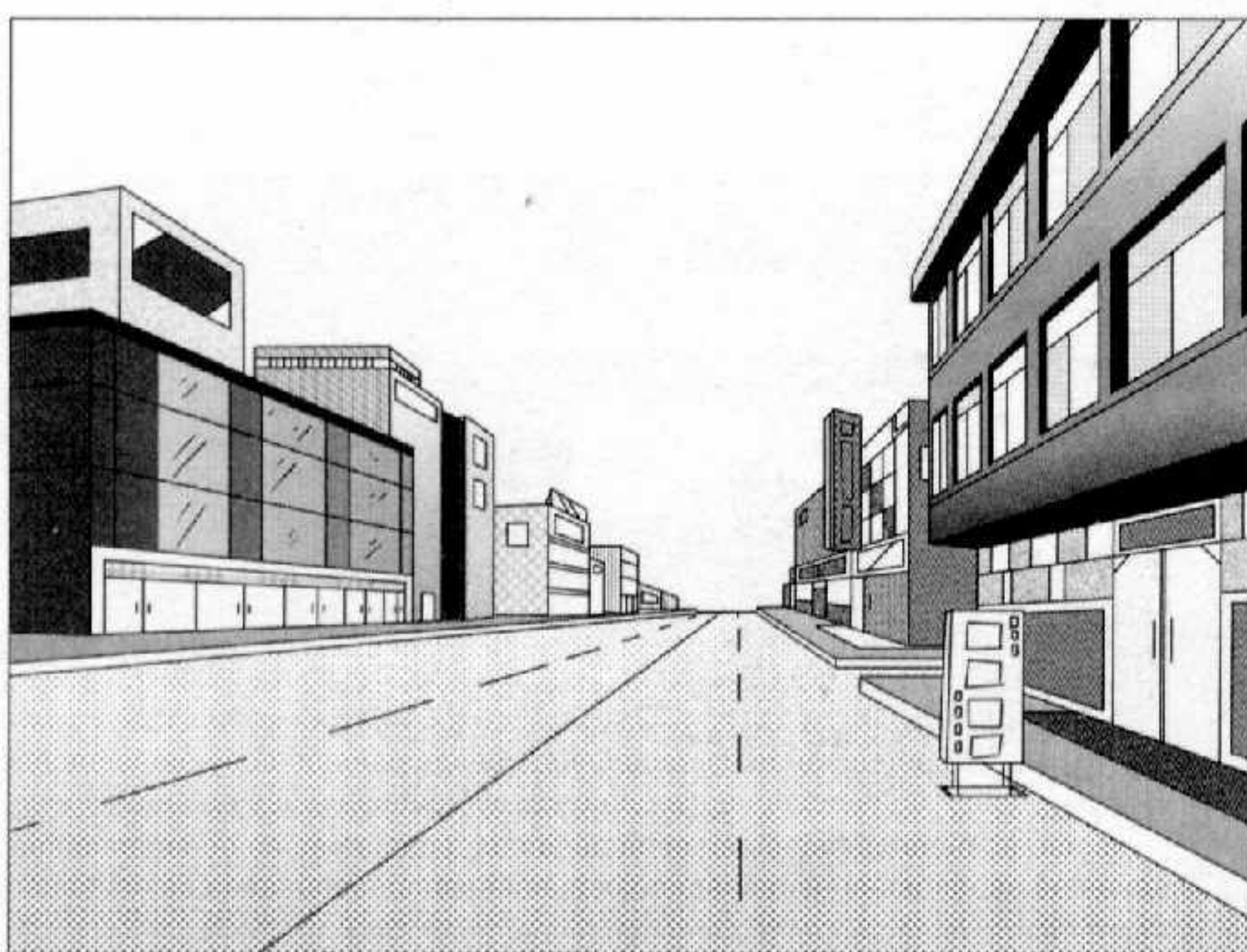
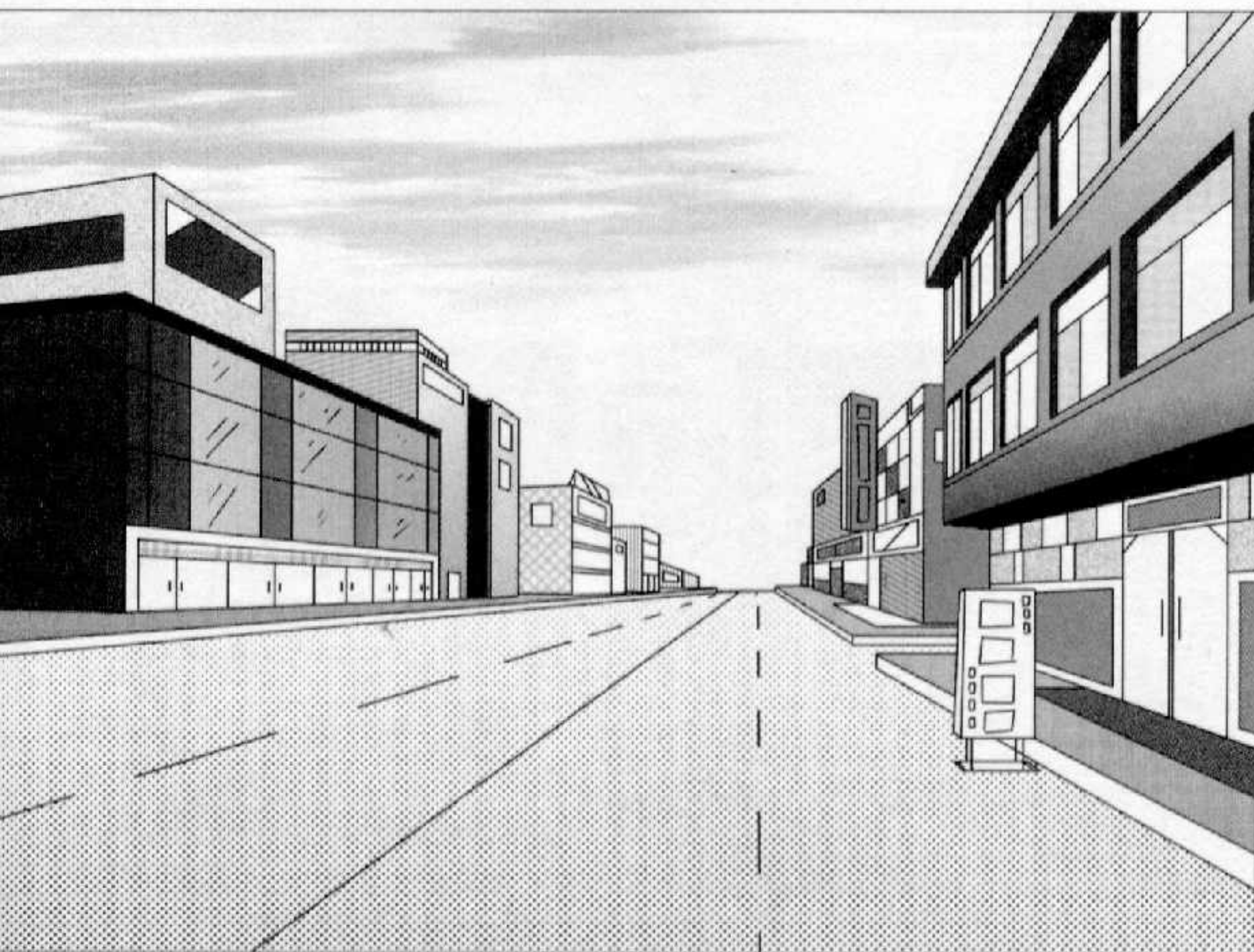
网点效果制作完成

④完成房屋网点效果的添加后，为远处的山添加网点效果，让远处过于白亮的山体看上去更有层次。再在树枝上添加积雪效果，使画面看起来更生动。

5.3 城市街道

一般，城市街道的两旁有各种各样的建筑物，这些建筑物大都方方正正，所以在表现建筑物的光影时也应较为规整。下面我们就来看一下城市街道的表现方法吧！

● 街道1

① 首先我们绘制出整个城市街道的环境线稿图。

② 设定光照方向，为街道添加色调，让物体呈现出不同的光影效果。

③ 为街道旁的建筑物添加暗部，让整个建筑物具有立体感。

④ 擦出作为街道的受光面旁建筑物上的玻璃。

光影效果绘制完成

⑤ 最后再提亮整体建筑物的光影效果，一幅城市街道的光影效果图就绘制完成了。

街道2

① 先绘制出城市街道的线稿。

② 为画面中街道上的路面添加灰色的渐变网点。

③ 接着在场景中通过粘贴各种不同的网点，制作出右边建筑的阴影效果。

④ 为左边建筑粘贴网点来添加光影效果。注意受光面选用渐变网点。

网点效果制作完成

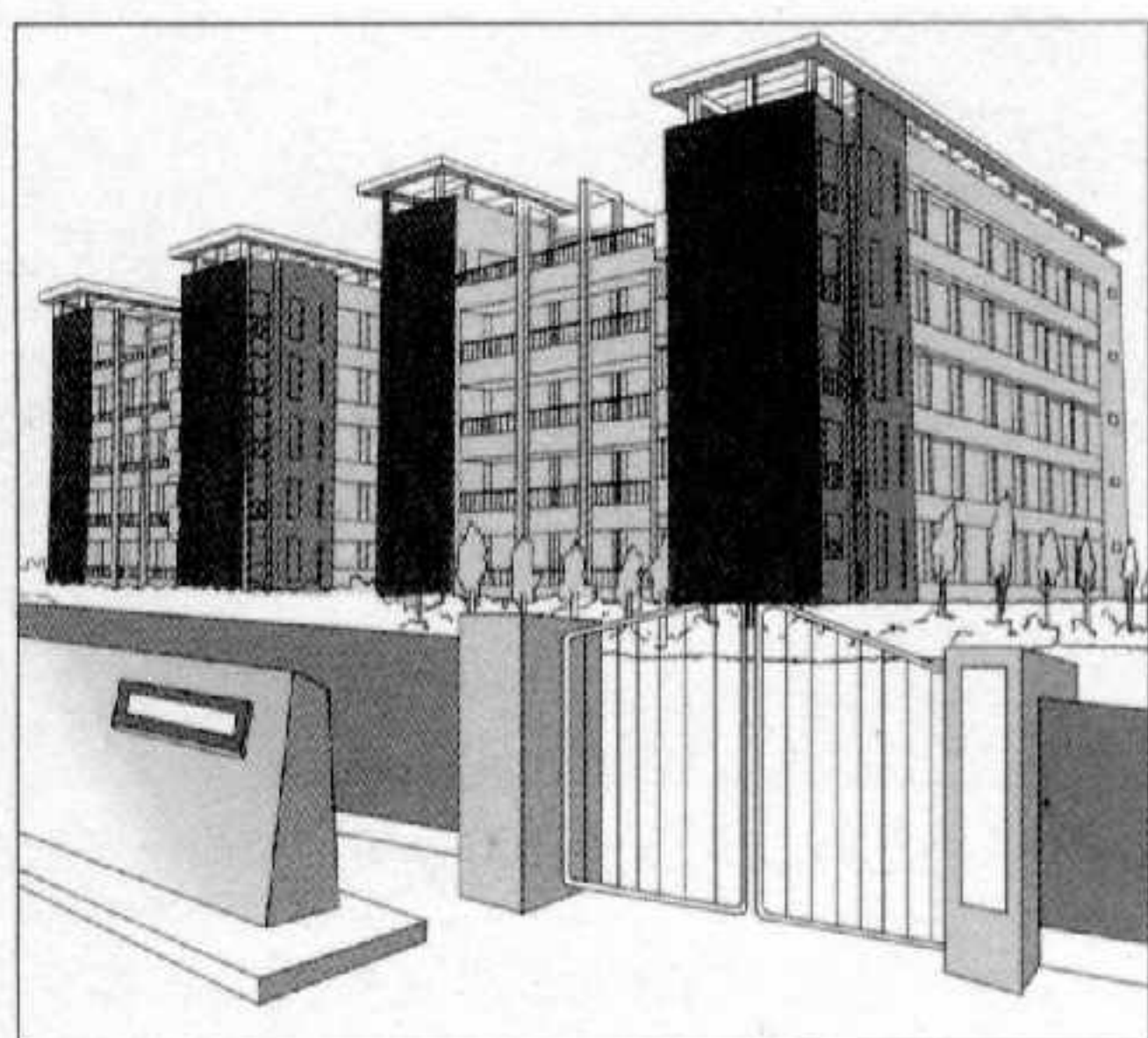
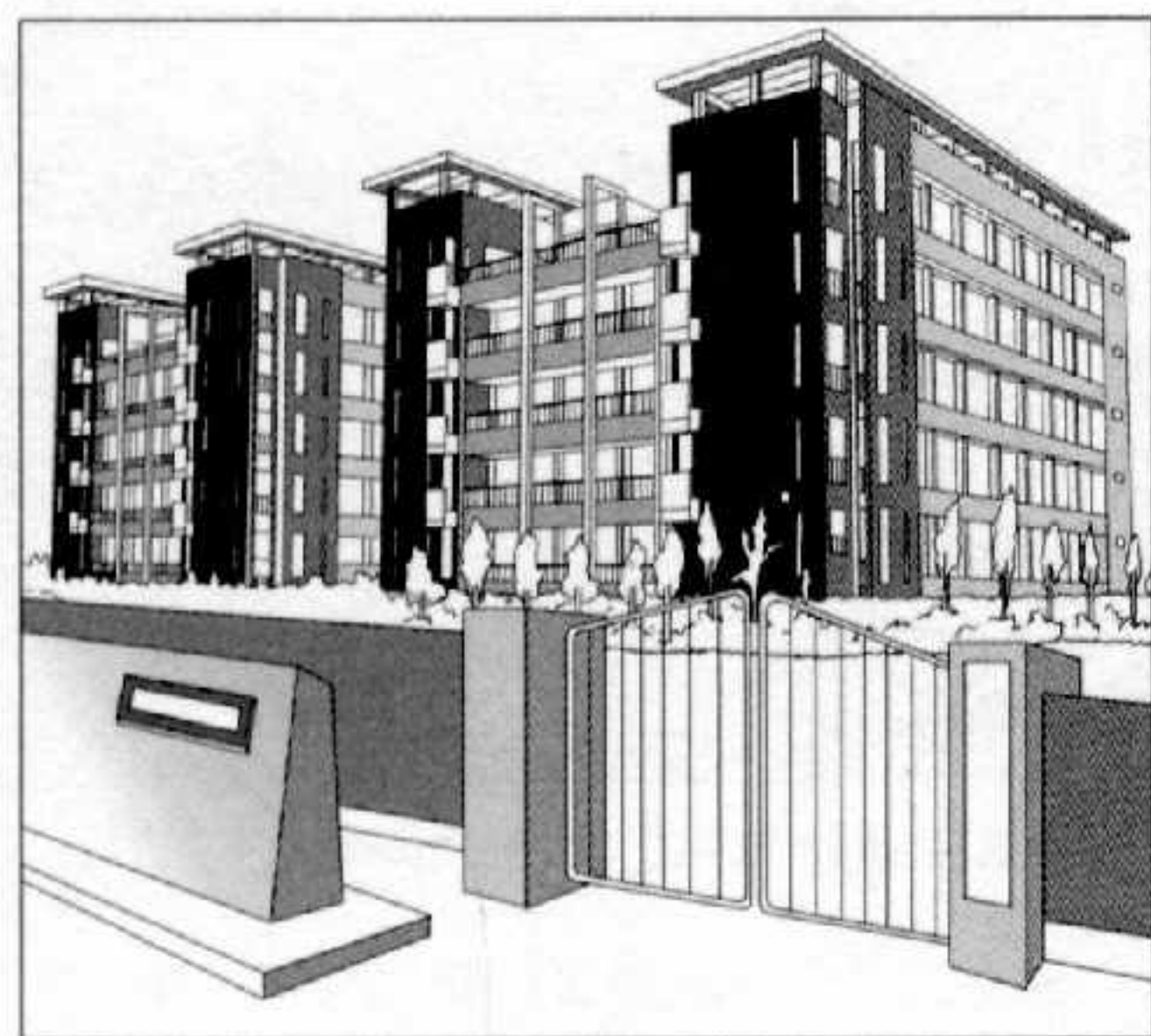
⑤ 最后为天空部分添加云朵网点，整个街道的网点效果就制作完成了。

5.4 校园

学校是建筑物比较集中的地方，特别是教学楼及学生的宿舍楼，这些楼房的阴影表现相对比较复杂，可将其想象成一个个的长方形来表现就容易多了。

● 校园1

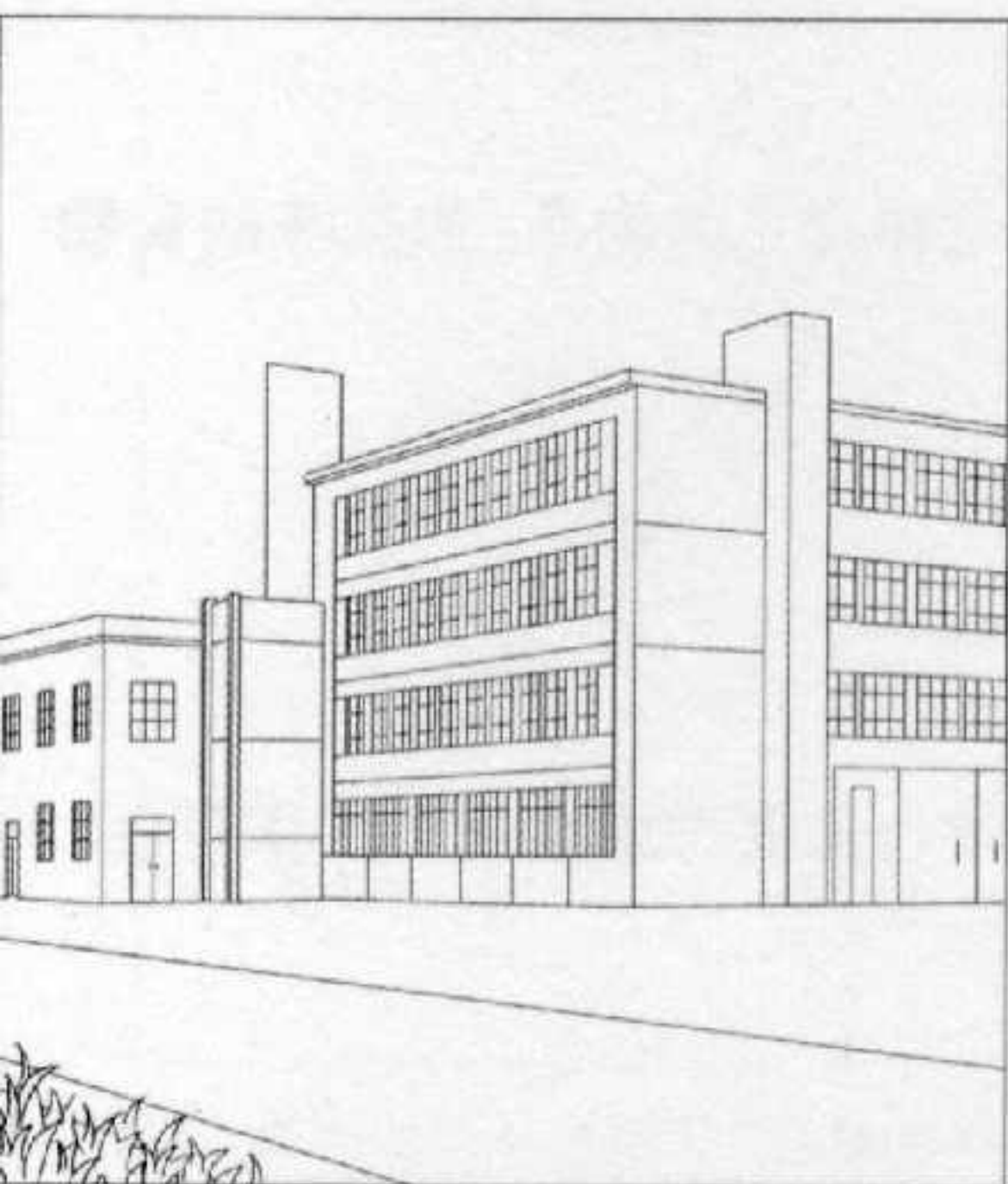
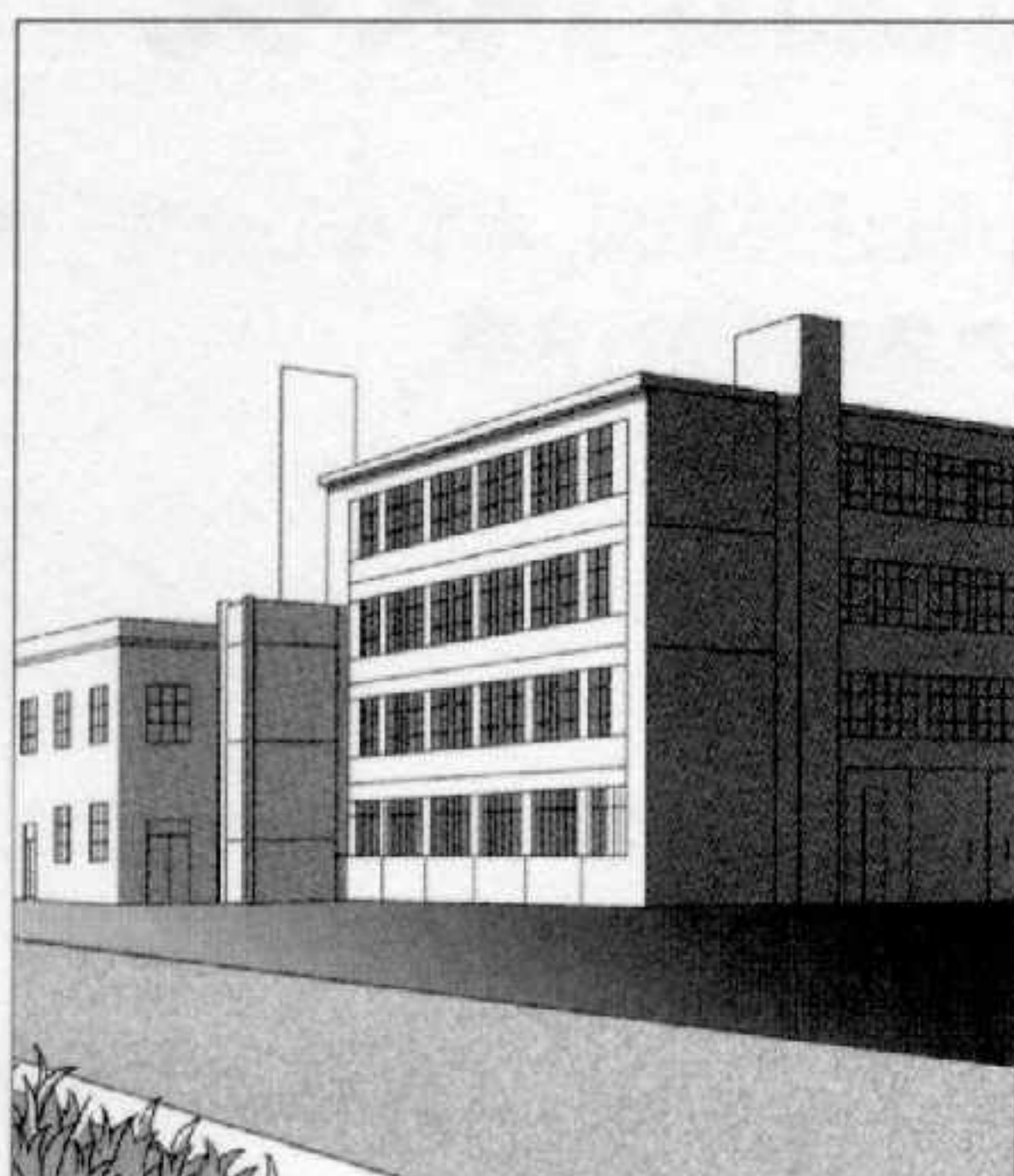
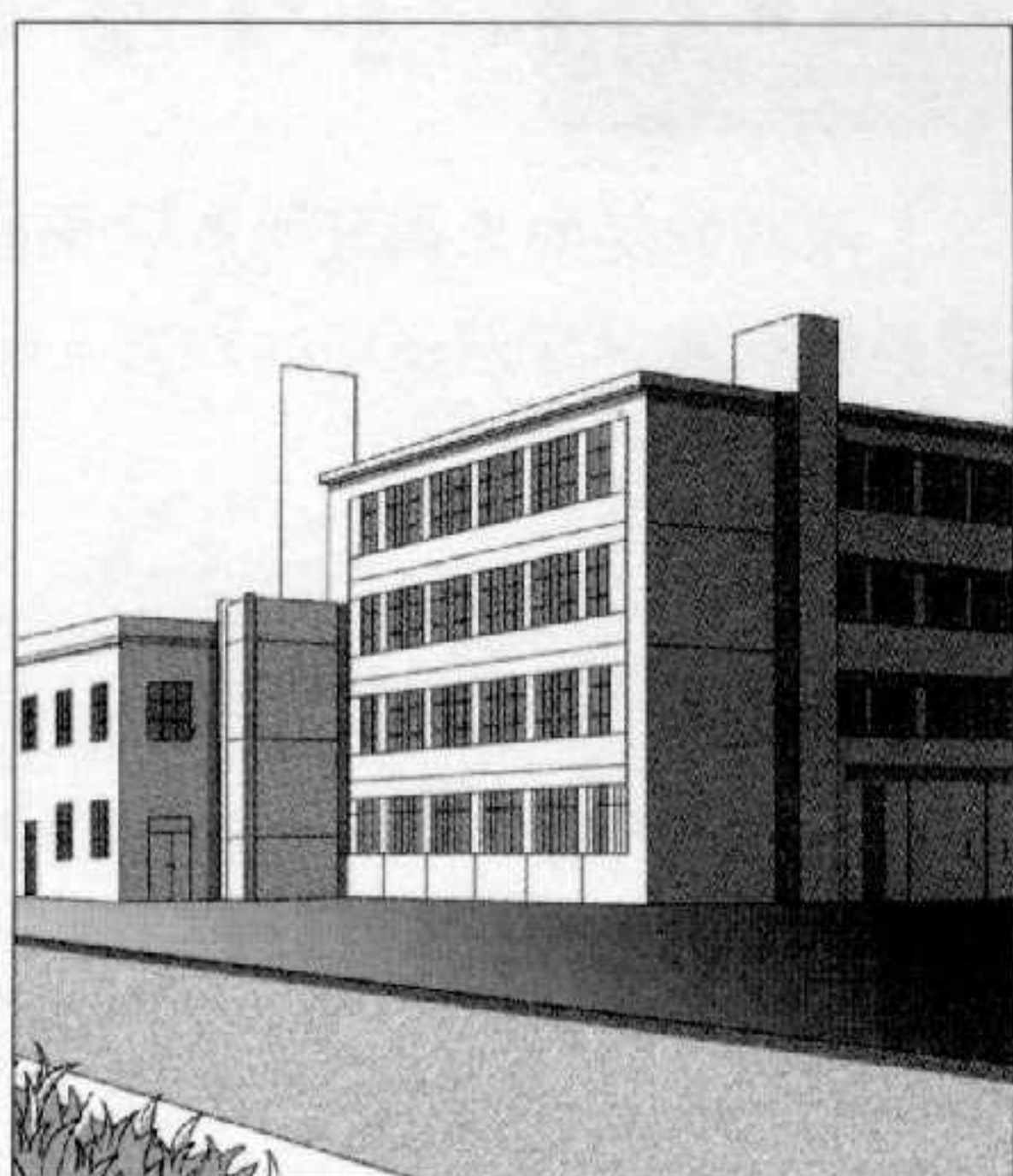
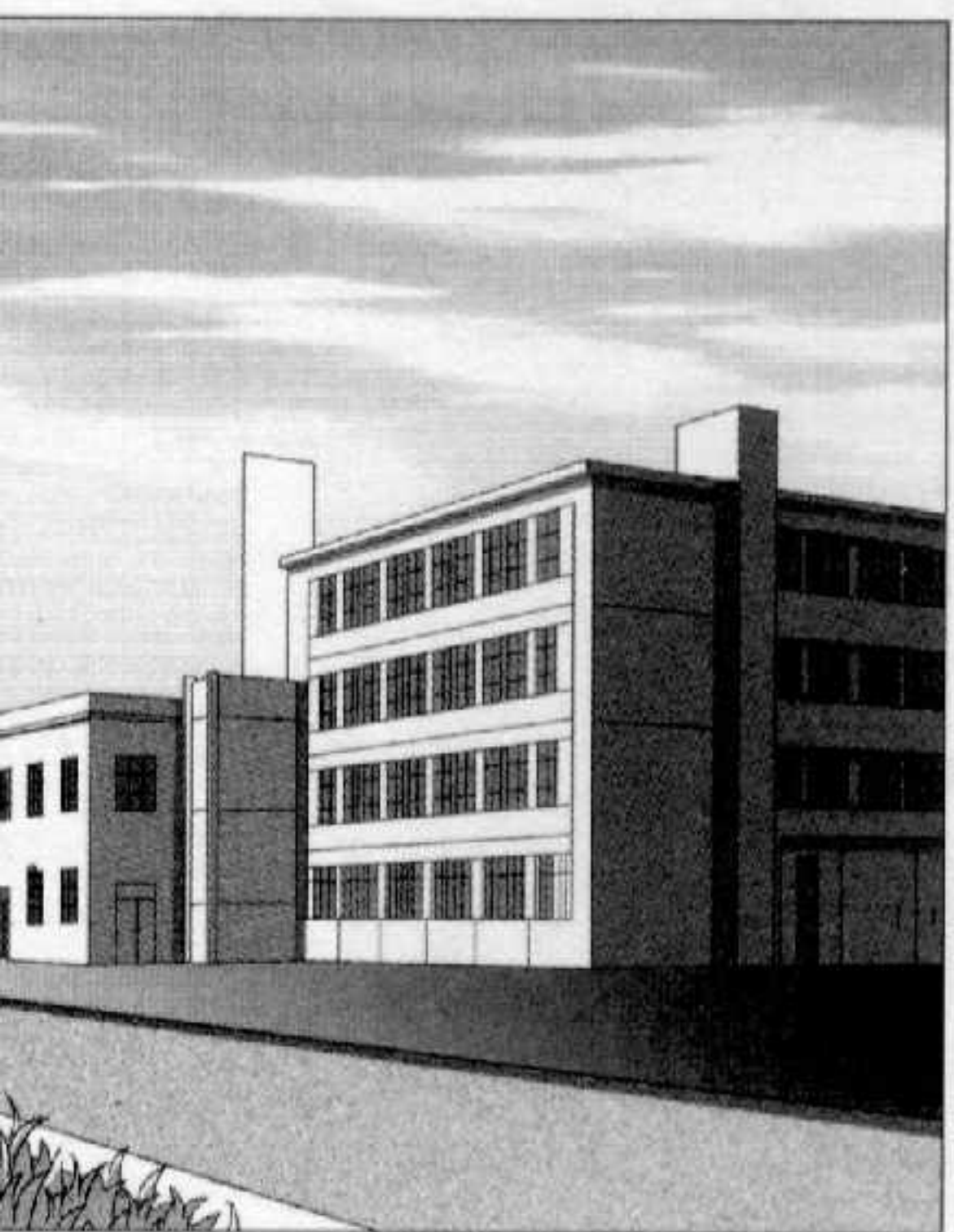
① 首先绘制出学生宿舍的楼房场景，然后清理出干净明确的线稿。

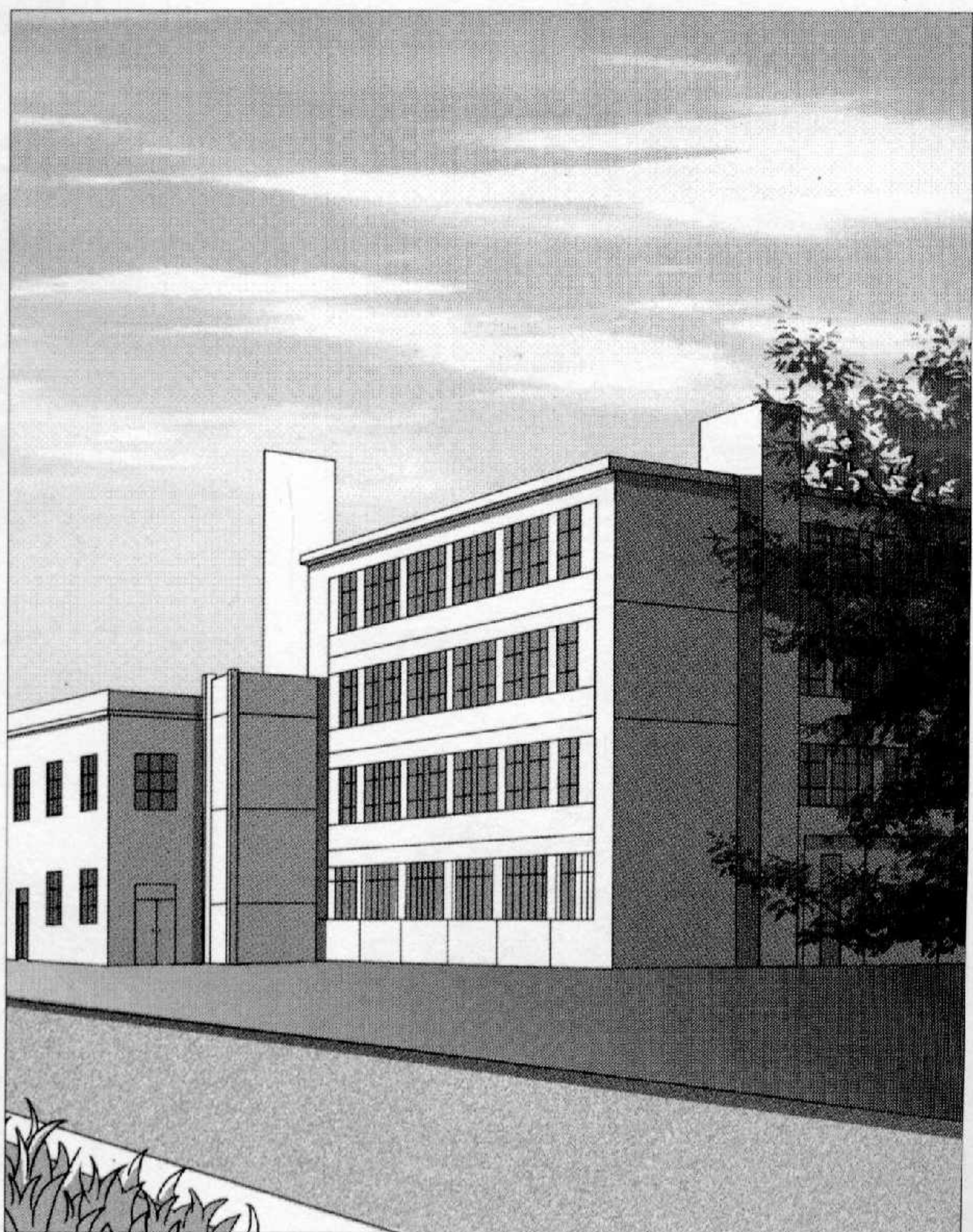
② 为楼房填充色调。注意每栋楼房的前面颜色较深，而侧面的楼体呈浅灰色。

③ 为侧面的浅灰色楼体绘制暗部，并为大门、校牌及院墙添加色调。

④ 进一步表现楼房的阴影层次，加深柱子和窗户下的阴影，并为窗户添加高光。

⑤ 给天空添加上渐变效果，使靠近地面的位置颜色稍微淡一些。

光影效果绘制完成

⑥ 最后调整整个画面的光影效果，并给绿化带中的树木添加大致的光影效果。

● 校园2

①首先绘制出清晰的教学楼线稿，注意不需要添加太多的阴影。

②使用网点将楼房的亮部与暗部区分开来，并使用渐变网点添加墙面阴影的渐变效果。

③运用适当的网点加深楼房的暗部及草丛的阴影，体现出场景的立体感。

④给天空添加网点，运用适当的刮削技法刮出云朵的感觉。

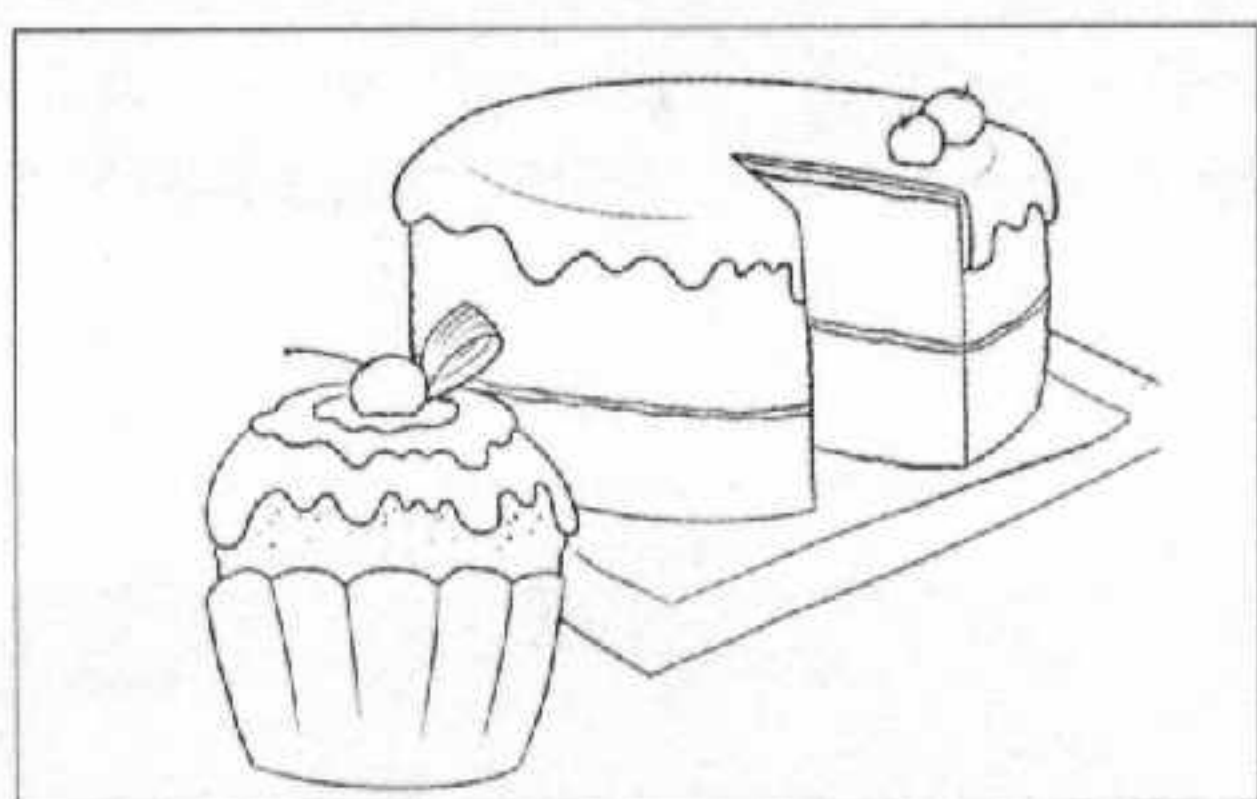
网点效果制作完成

⑤最后为了使画面更加丰富，在画面的右侧运用特殊效果的网点添加上一些树枝。注意颜色不要太深，以免渲宾夺主。这样一幅学校教学楼的网点效果图就制作完成了。

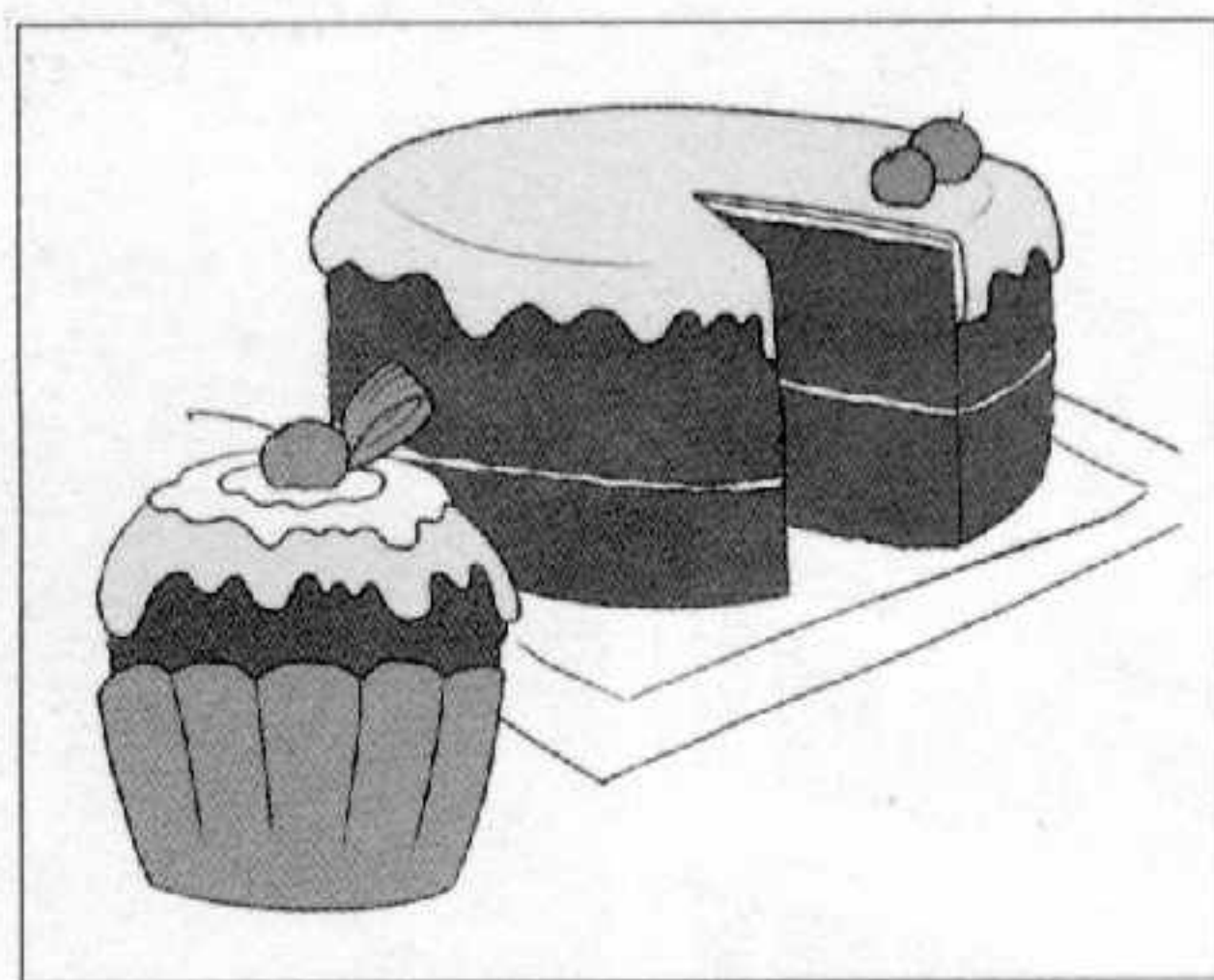
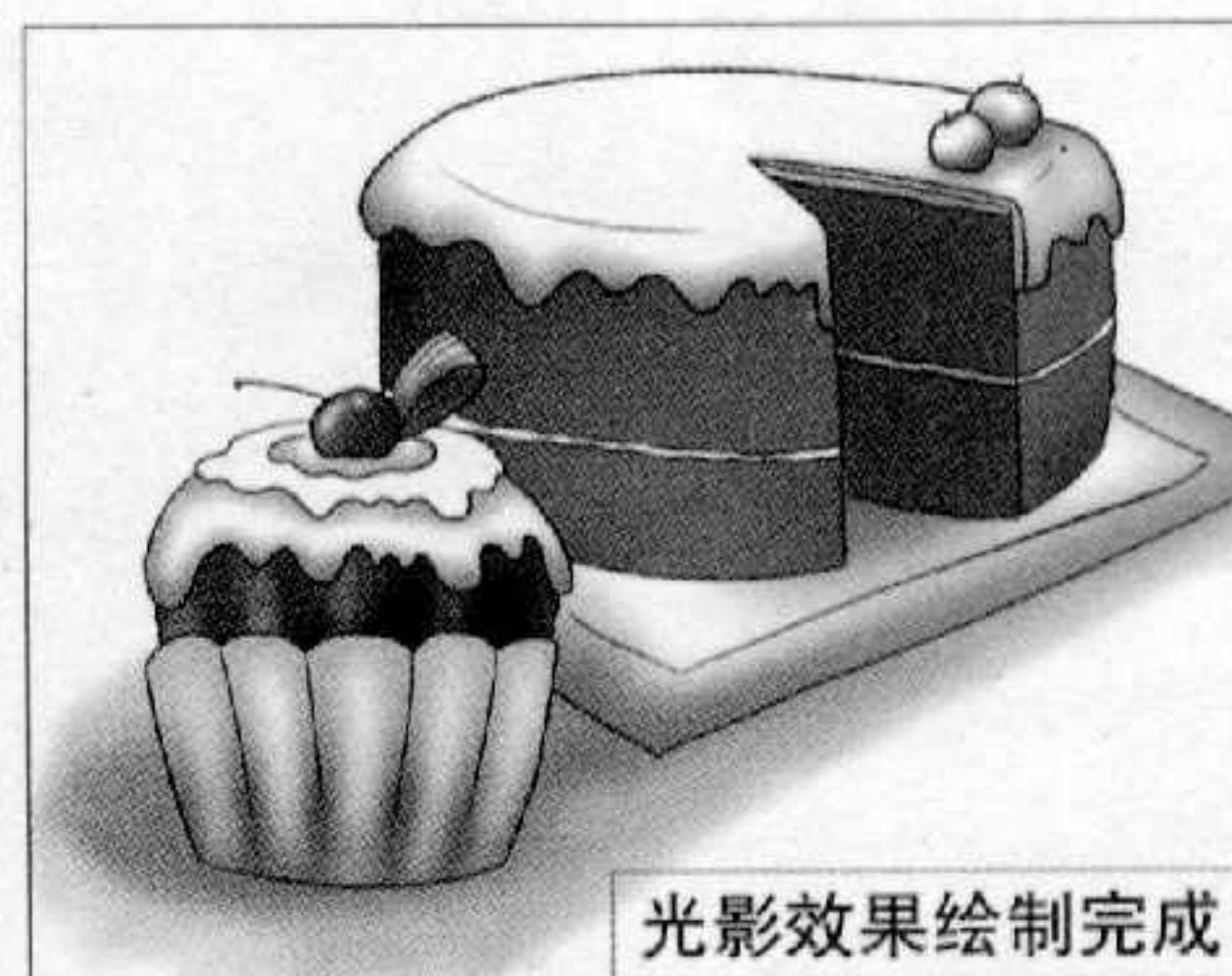
6 不同物品的表现

不同物品的光影及网点效果的表现也各不相同，本节我们就对一些生活中常见的物品，如美味的食物、漂亮的衣服等在漫画中的光影及网点效果表现进行介绍。

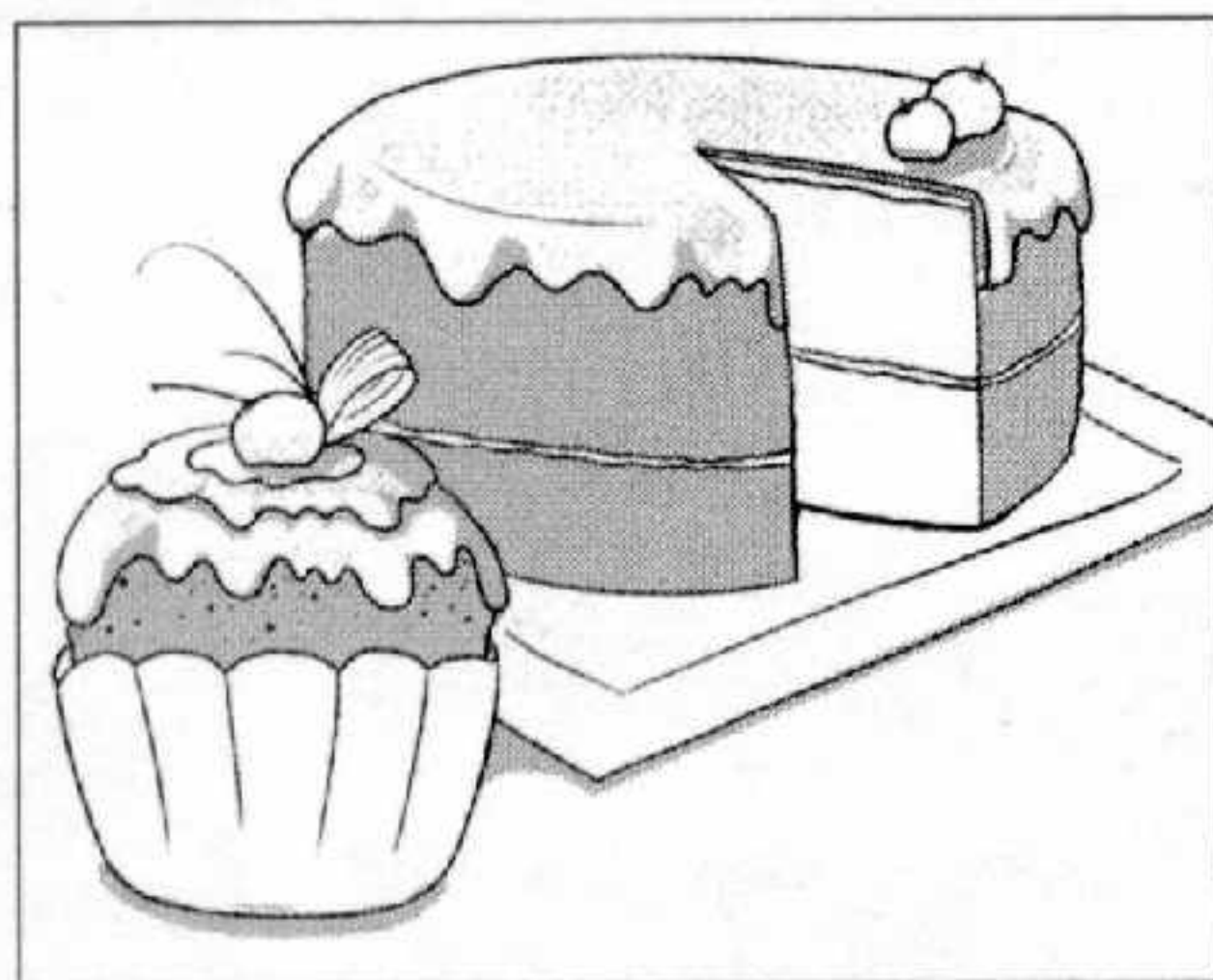
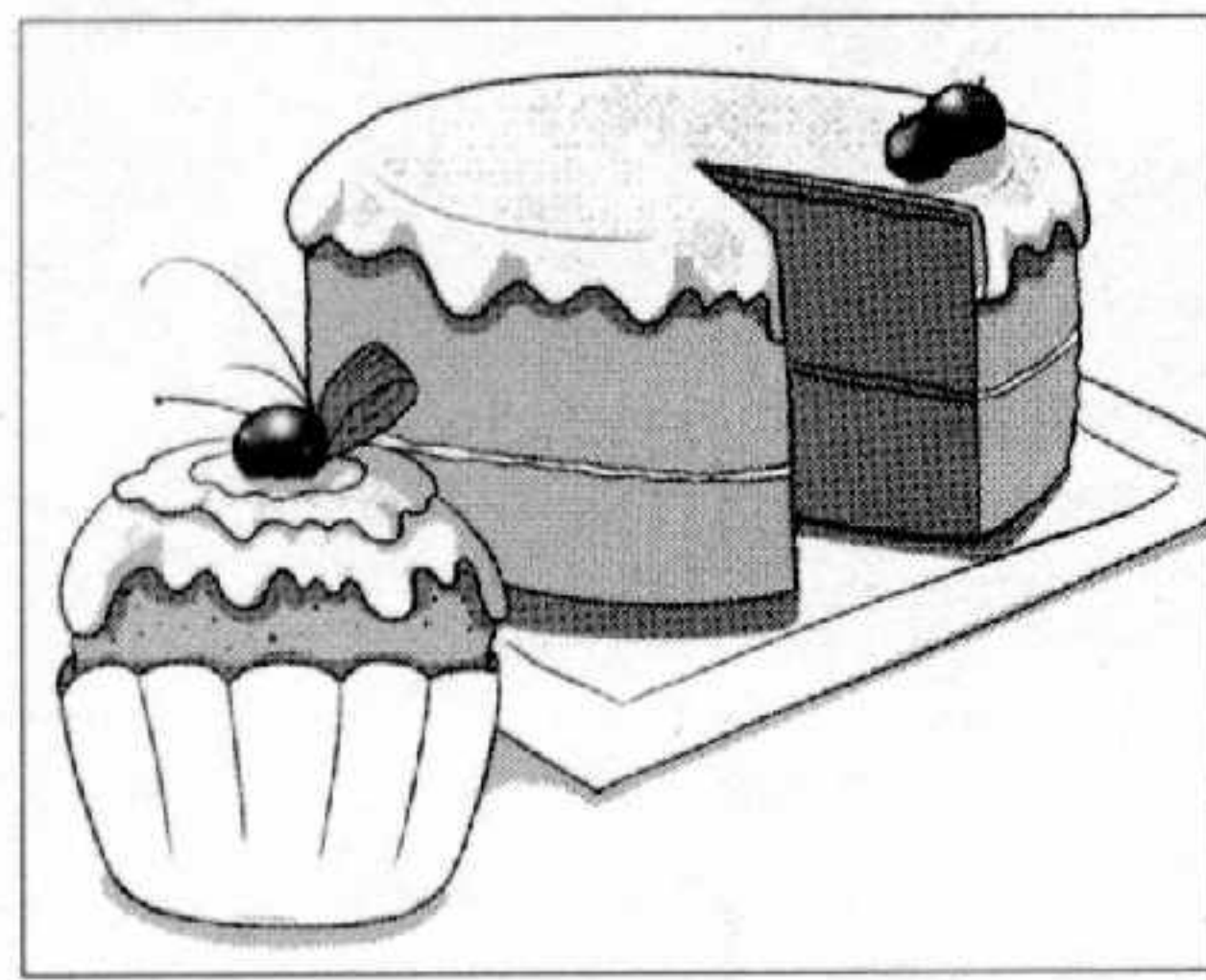
6.1 食品

食品本身就具有一定的固有色，因此在粘贴网点及表现光影效果的时候也需要考虑到物体的固有色。根据固有色来进行表现。

● 蛋糕

首先用钢笔绘制出蛋糕的基本形状。下面对同一幅图分别运用光影及网点来表现。

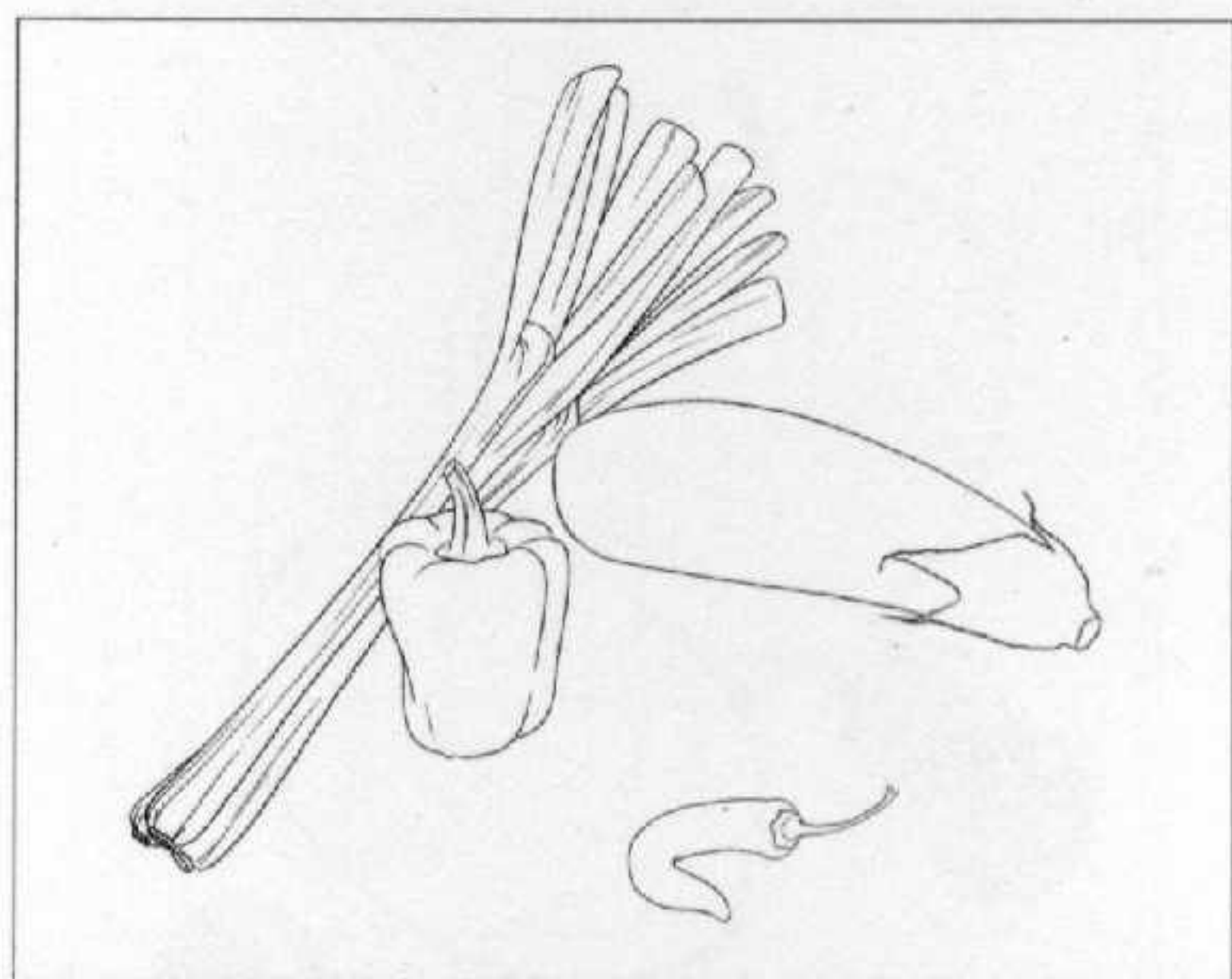
光影效果的表现

① 使用黑白灰画出蛋糕的固有色。

光影效果绘制完成

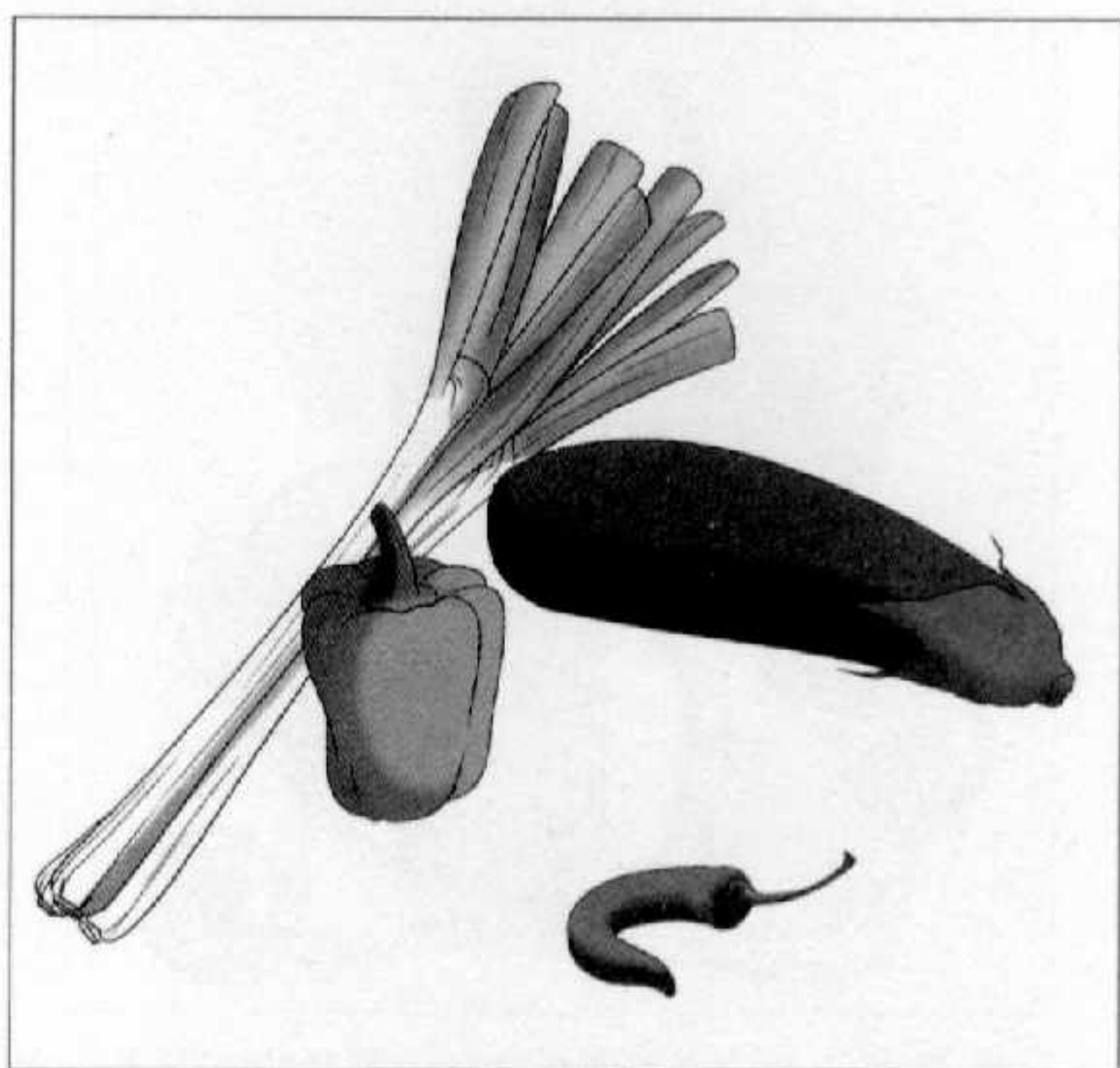
② 对蛋糕的固有色进行加深或减淡，表现出蛋糕的受光面和背光面，并添加阴影，完成光影效果的制作。

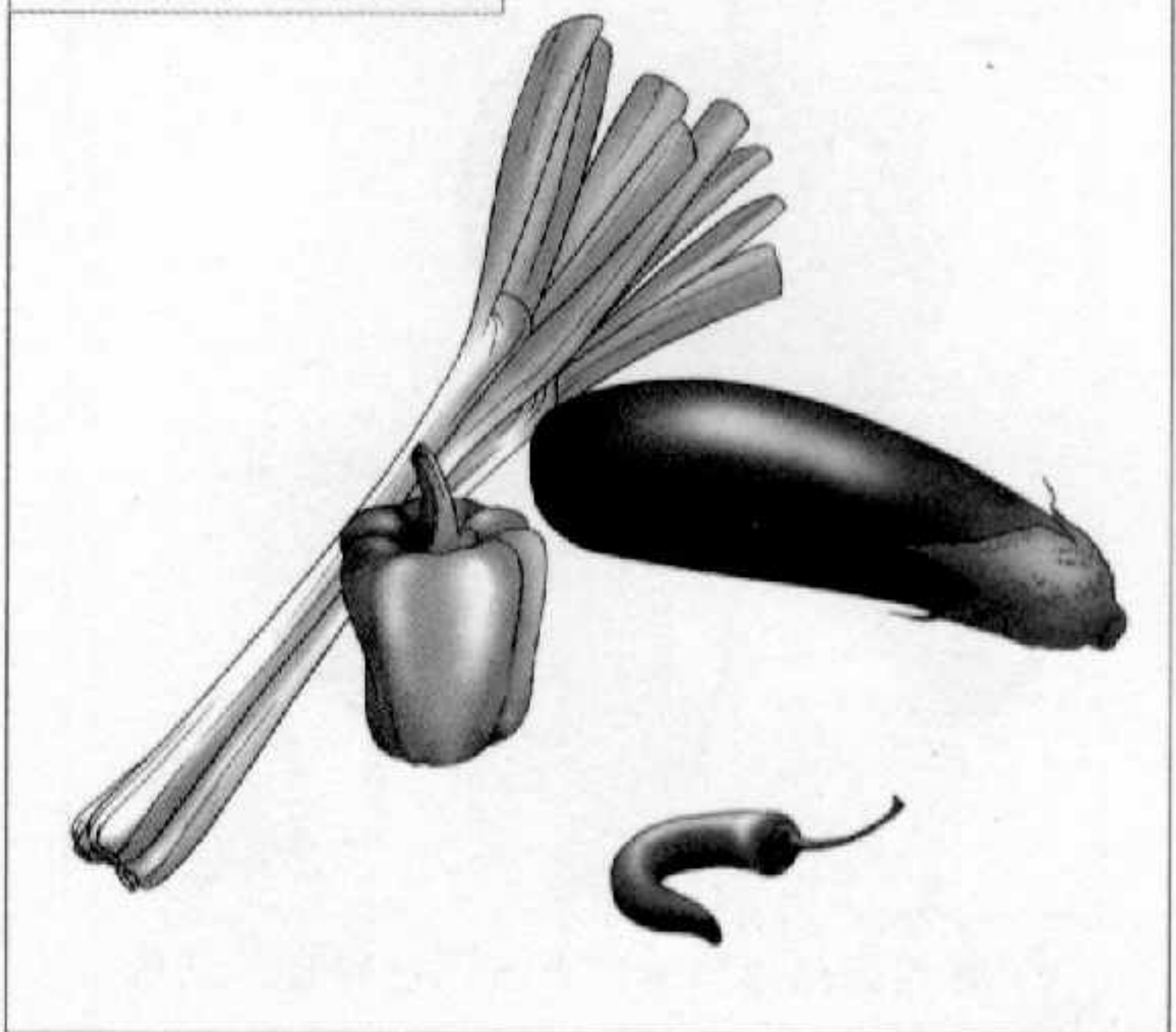
网点效果的表现

① 先用灰色网点为蛋糕添加固有色。

② 在画面上叠网，制作出蛋糕上的阴影部分，让蛋糕看上去更有立体感和真实感。

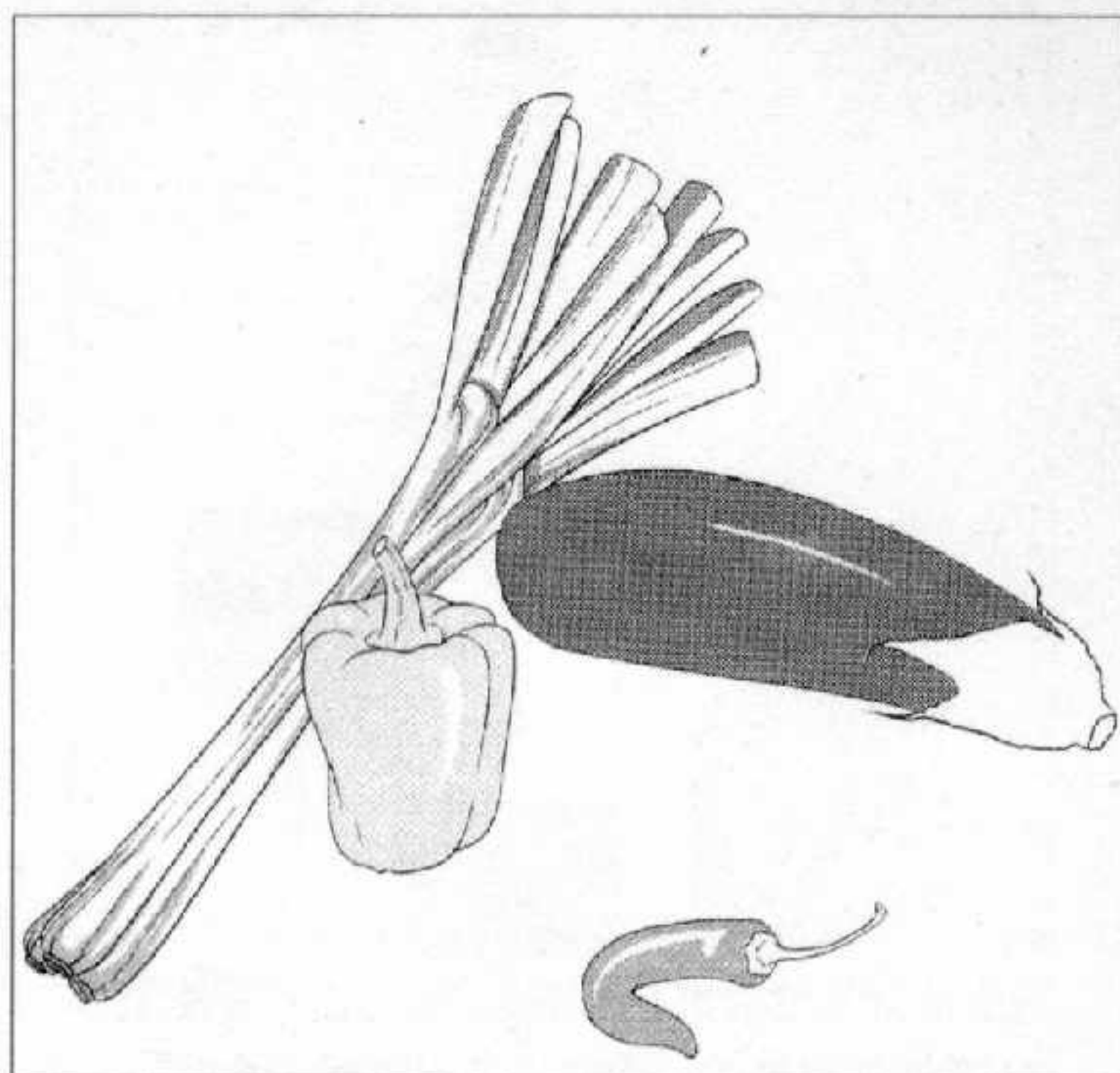
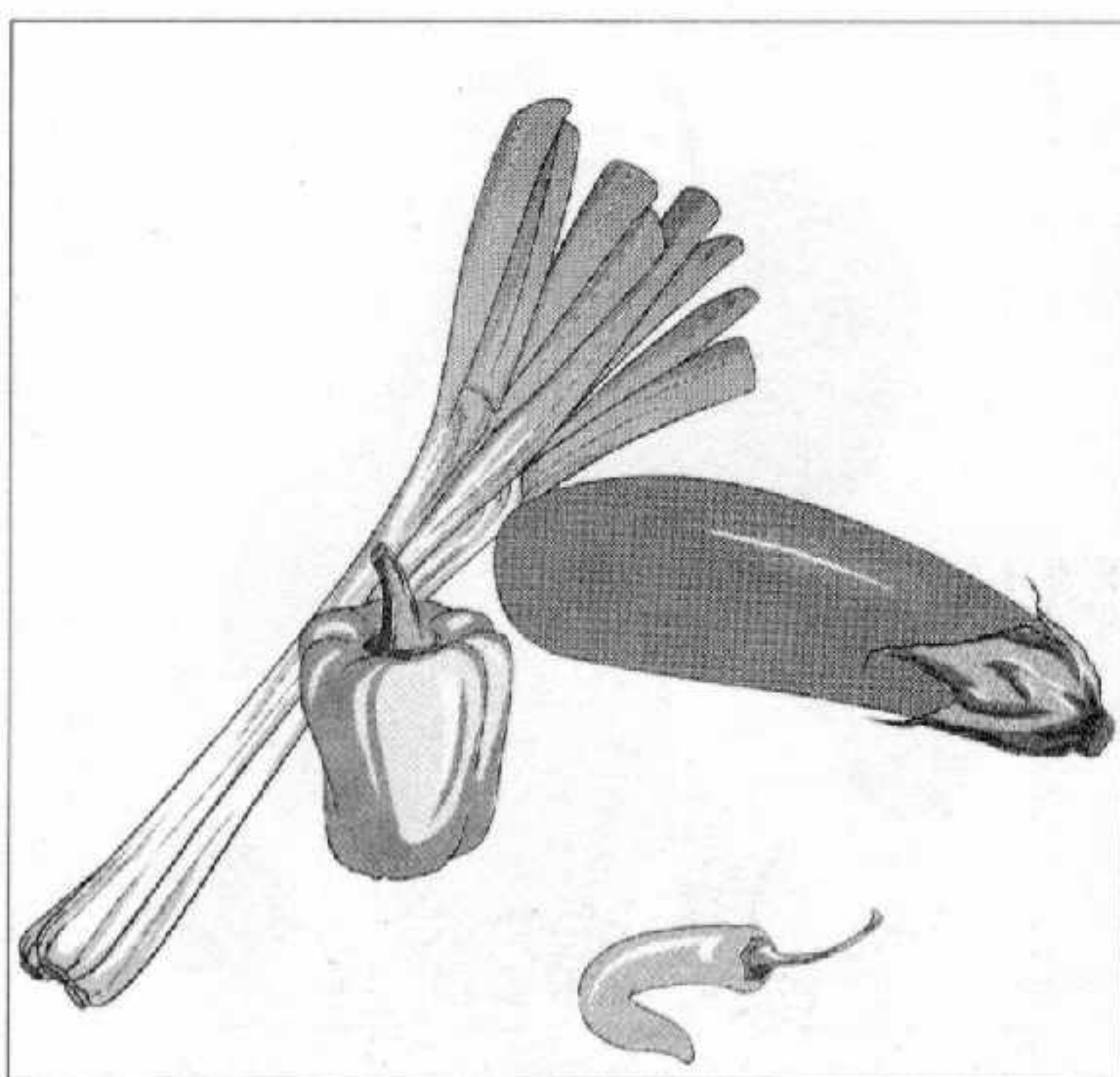
网点效果制作完成

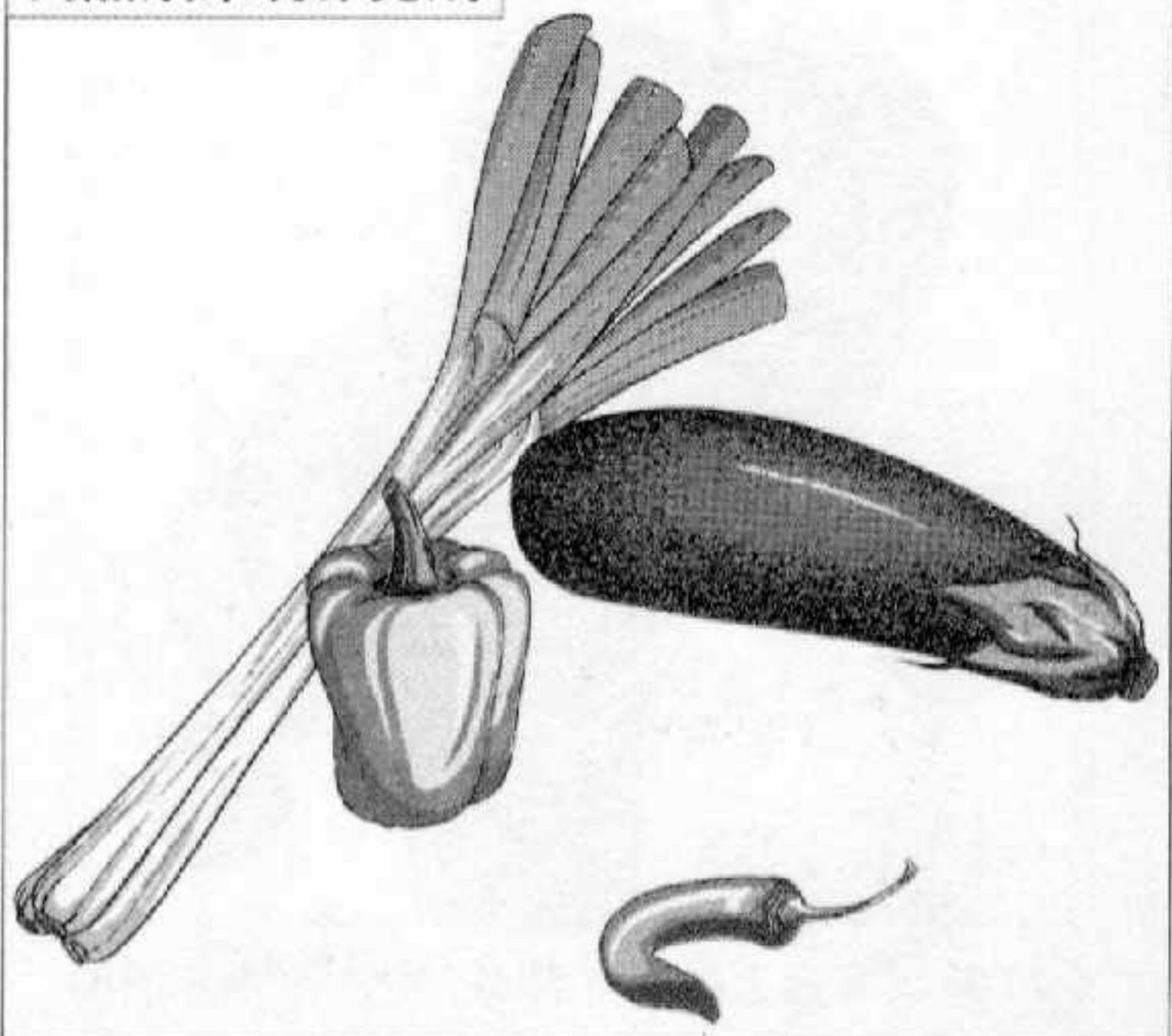
③ 为了让蛋糕看起来更漂亮，我们也可以在蛋糕的包装粘贴一些花纹网，完成网点效果的制作。

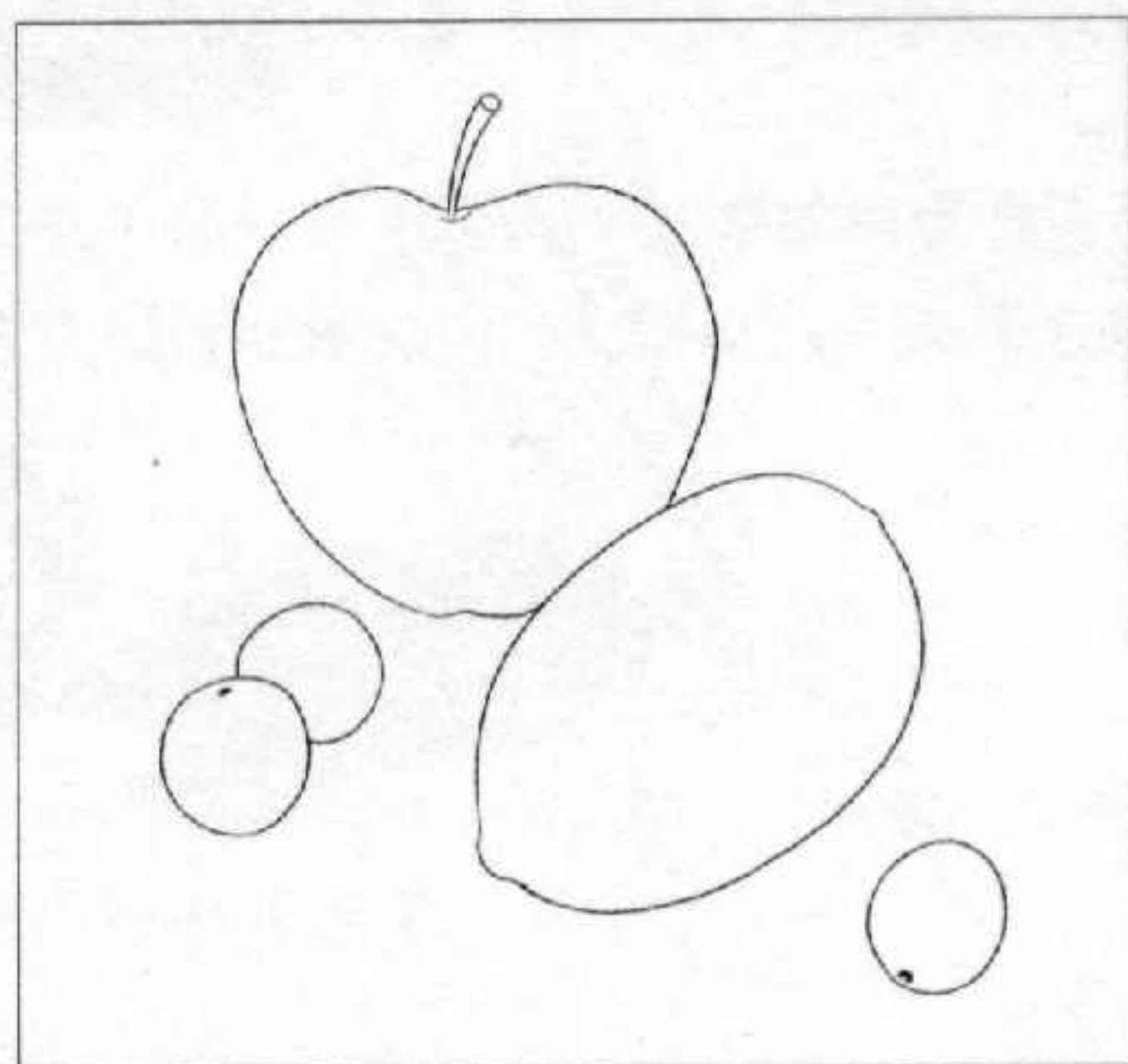
蔬菜

首先用钢笔绘制出蔬菜的大体形状，可以绘制出较多的品种。下面对蔬菜图分别运用光影与网点来表现。

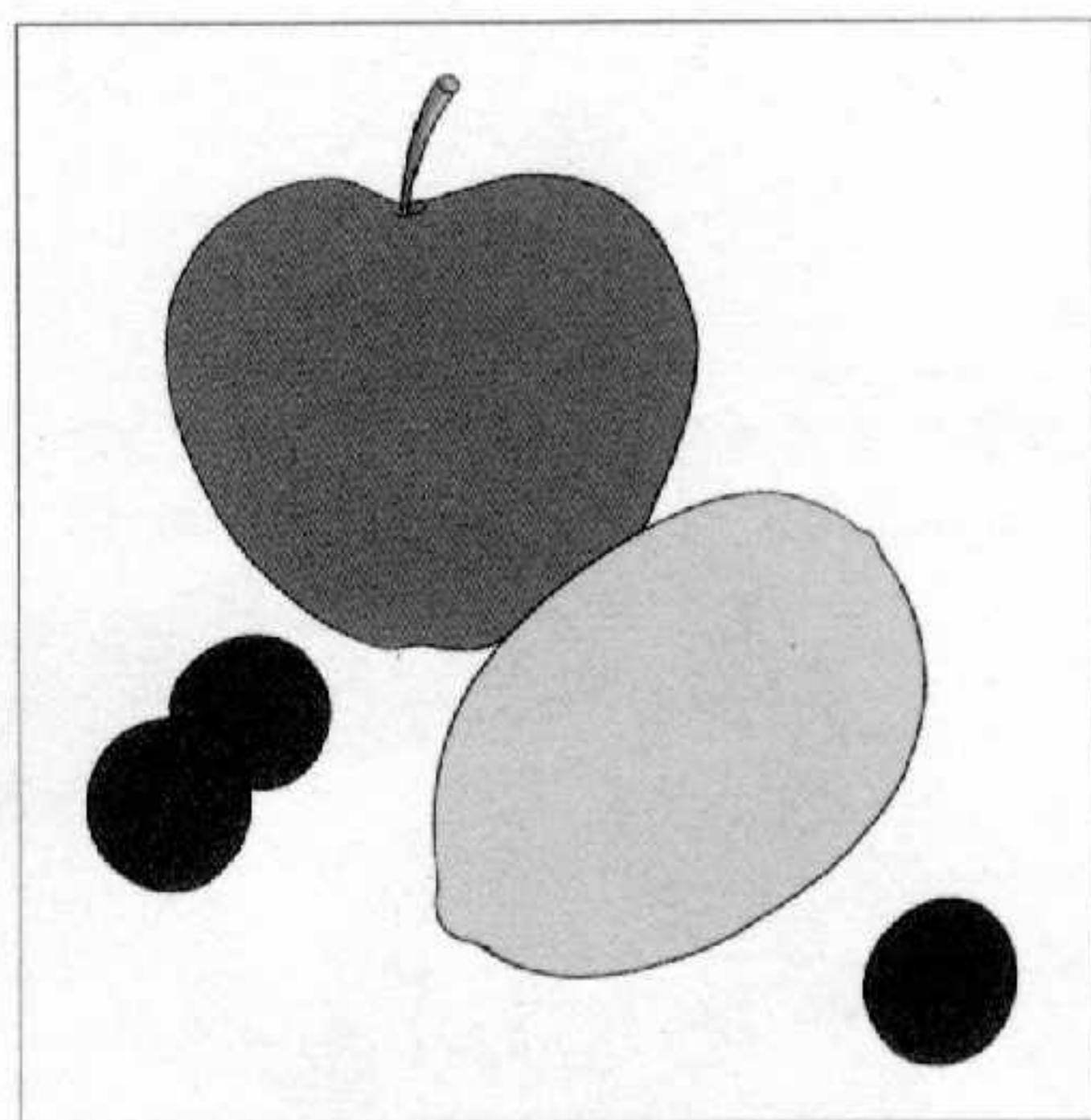
光影效果的表现

① 为蔬菜添加固有色，并针对蔬菜本来的颜色添加光影效果。

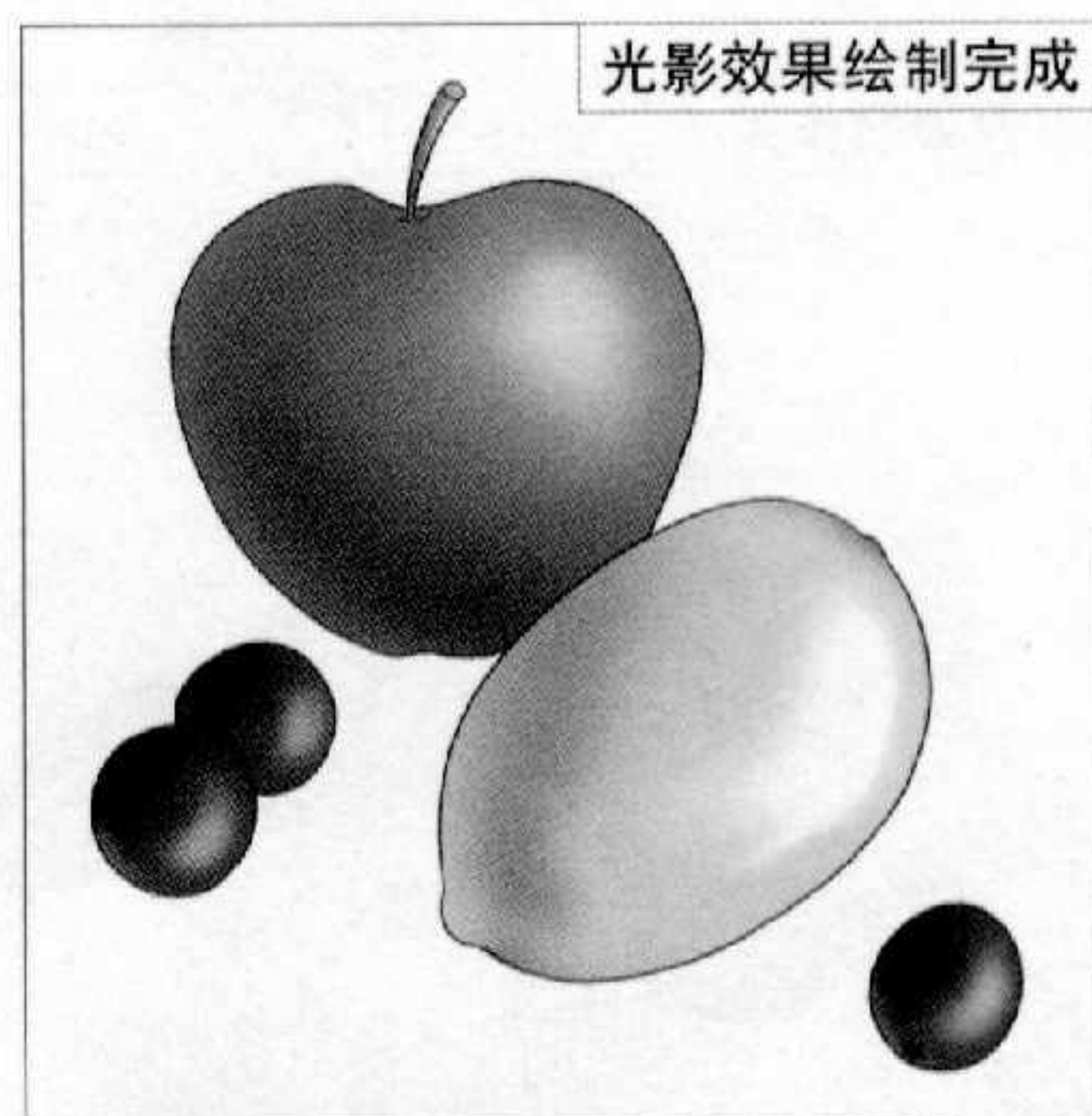
光影效果绘制完成

② 再为蔬菜添加高光效果，这样蔬菜的光影效果图就绘制完成了。

网点效果的表现

① 运用深浅不同的网点表现蔬菜的大体阴影效果。

② 为图中的葱和青椒添加更深的网点，在添加网点时候要考虑到物体的固有色，进一步表现阴影。

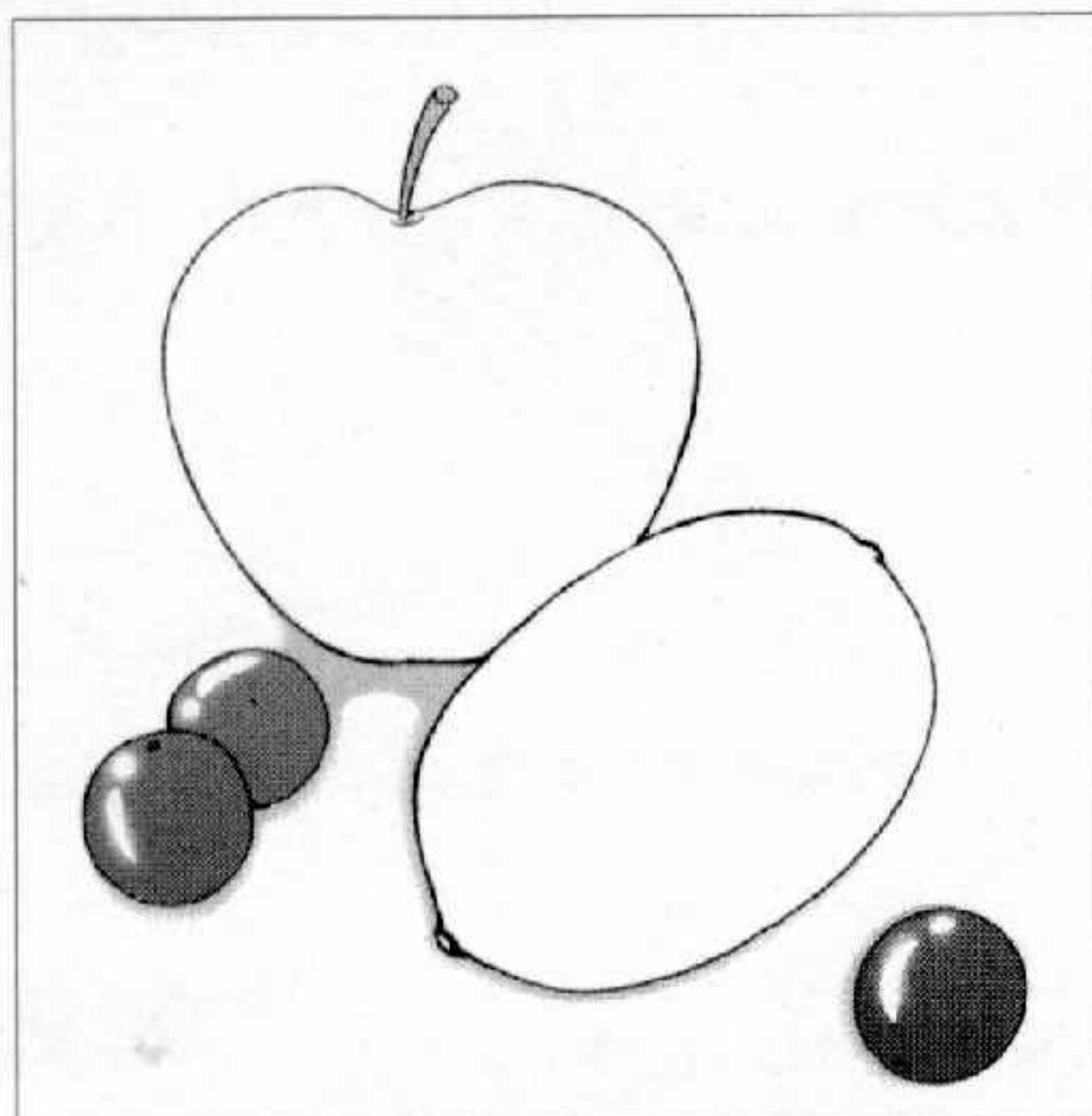
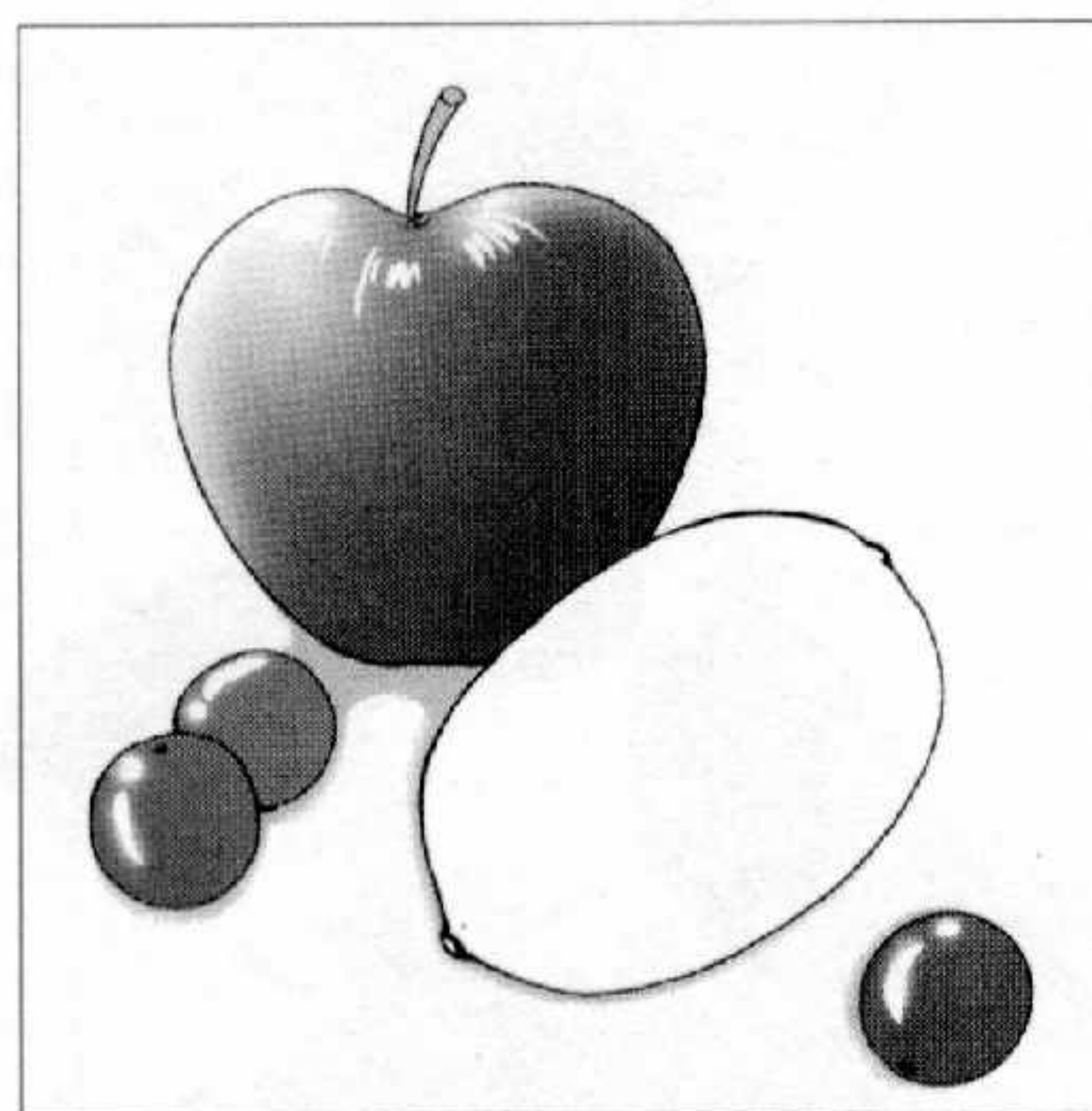
网点效果制作完成

③ 再为画面中的茄子和辣椒应用暗色调的网点表现出阴影。这样蔬菜的网点效果图就制作完成了。

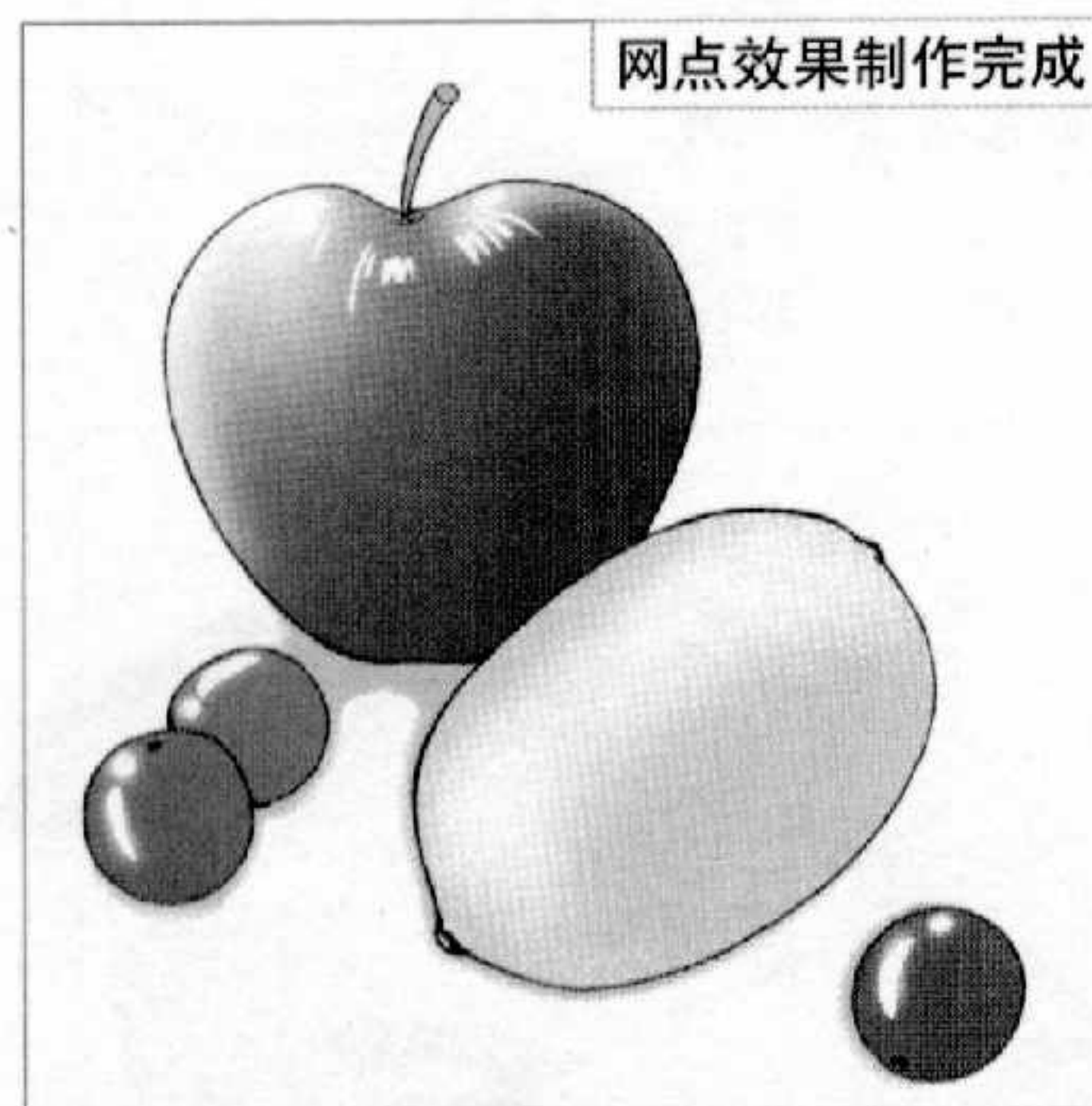
水果

首先用钢笔绘制出水果的大体形状，可以绘制多种。下面对水果图分别运用光影与网点来表现。

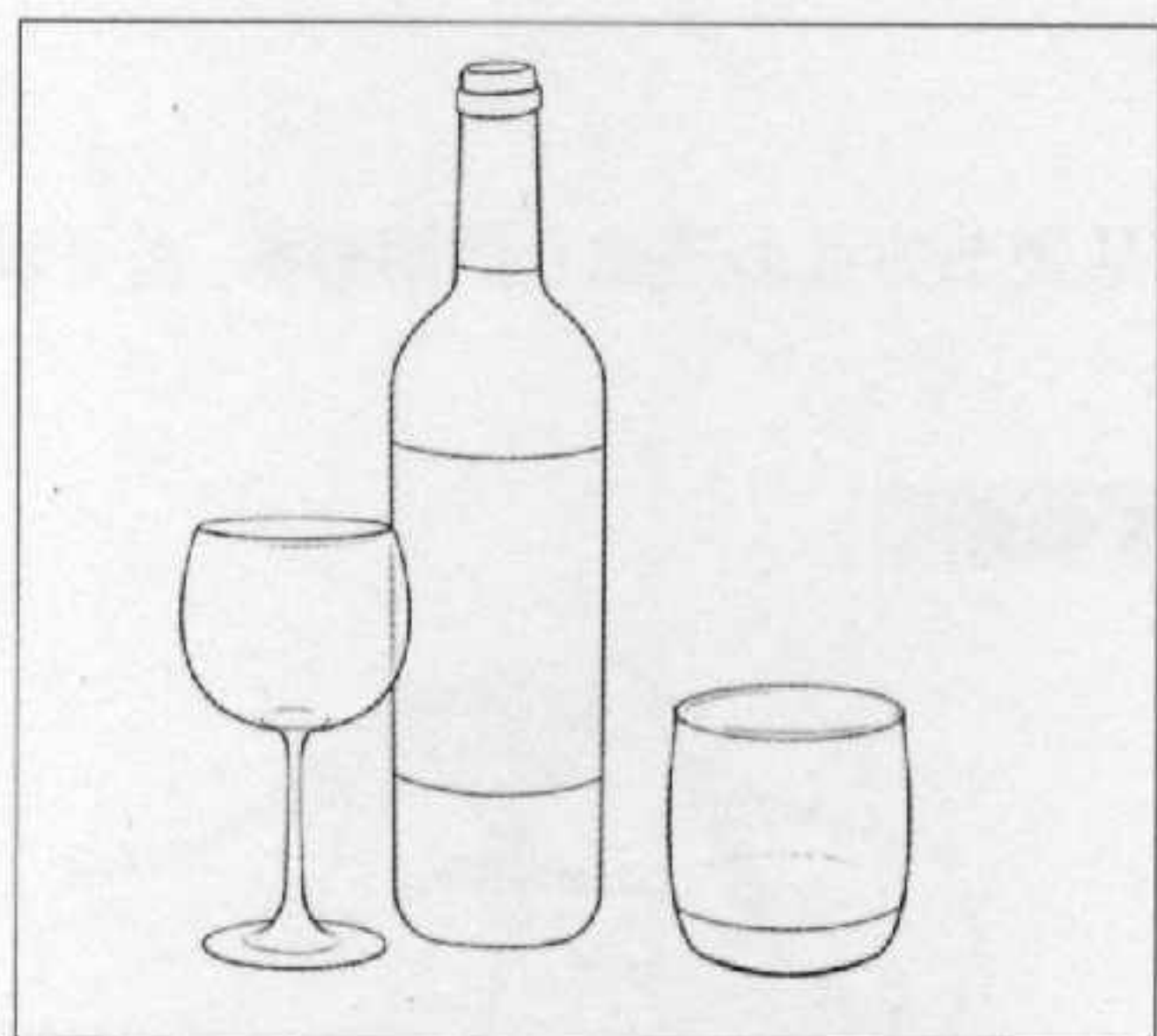
光影效果的表现

① 用黑白灰添加水果的固有色。注意拉开色彩之间的差距。

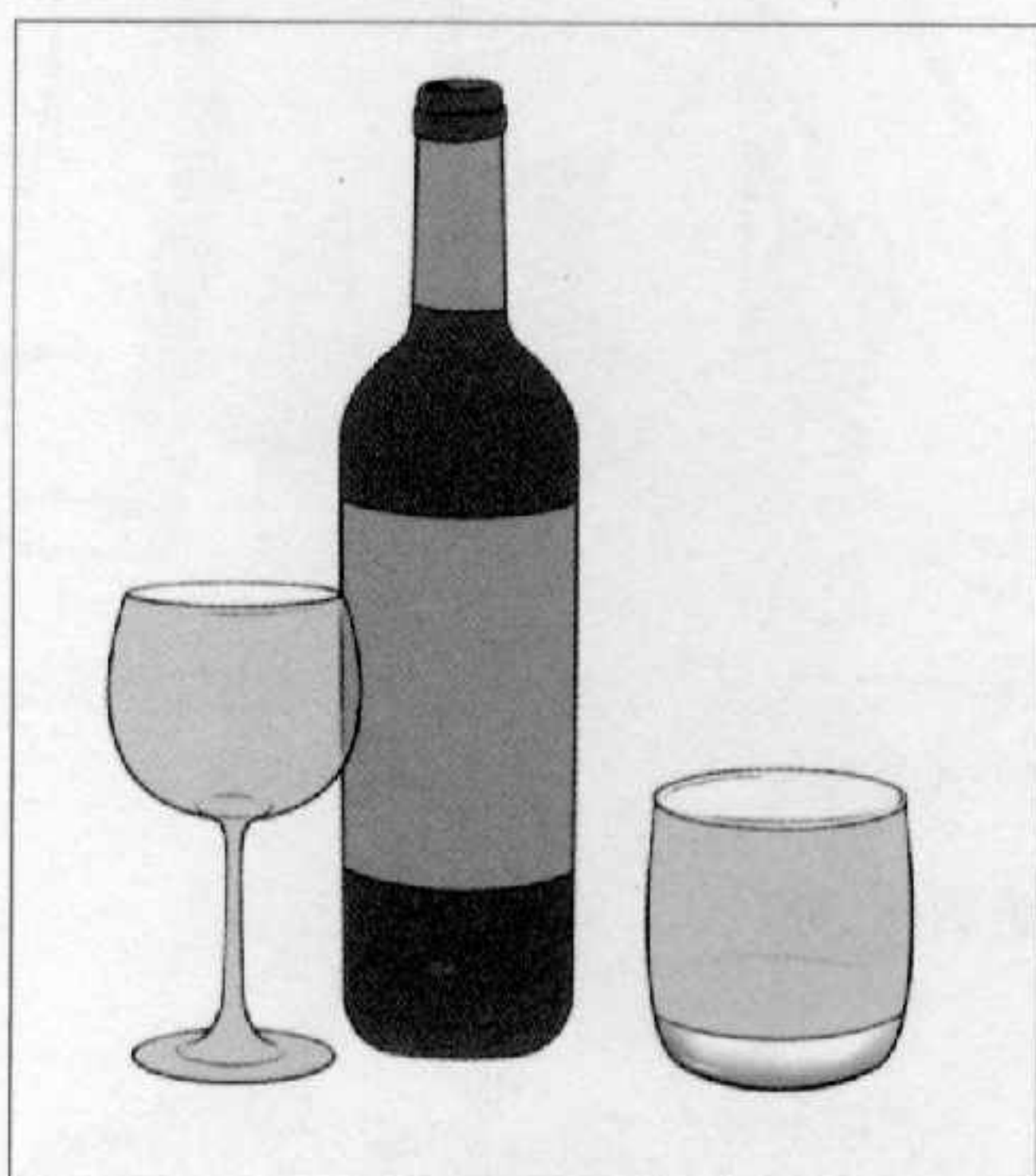
光影效果绘制完成

② 擦出水果上的高光部分，注意根据光照的情况并考虑水果的形状来擦除。至此，水果的光影效果图就绘制完成了。

网点效果的表现

① 运用适当的网点粘贴出金橘的固有色及阴影，并刮出水果上的高光。

② 接着运用适当的网点粘贴出苹果的固有色，并刮出苹果上的高光。

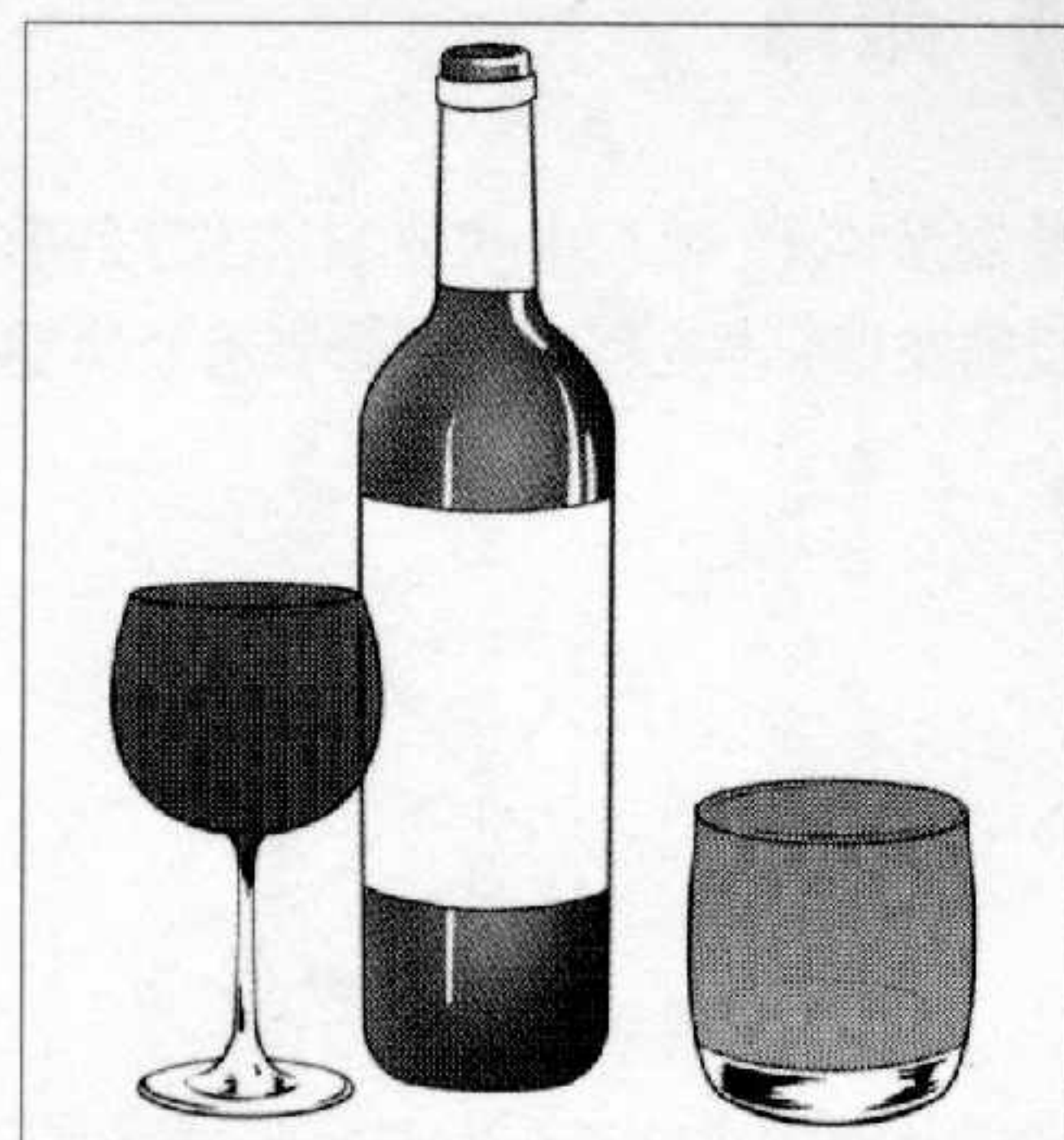
网点效果制作完成

③ 最后运用适当的网点制作出柠檬的阴影效果。注意由于柠檬的固有色为黄色，因此不要采用颜色过深的网点。

酒瓶和酒杯

首先用钢笔绘制出酒瓶和酒杯的大体形状。下面对酒瓶和酒杯分别运用光影与网点来进行表现。

光影效果的表现

① 为物体添加明暗灰关系，要注意物体的固有色。

光影效果绘制完成

② 最后为酒瓶和酒杯添加高光和阴影。酒瓶和酒杯的光影效果就绘制完成了。

网点效果的表现

① 首先为画面中的酒瓶和酒杯粘贴出简单的网点效果，并刮出酒瓶上的亮部。

② 接着用橡皮擦出玻璃杯的透明效果，并为酒瓶制作暗部的网点效果。

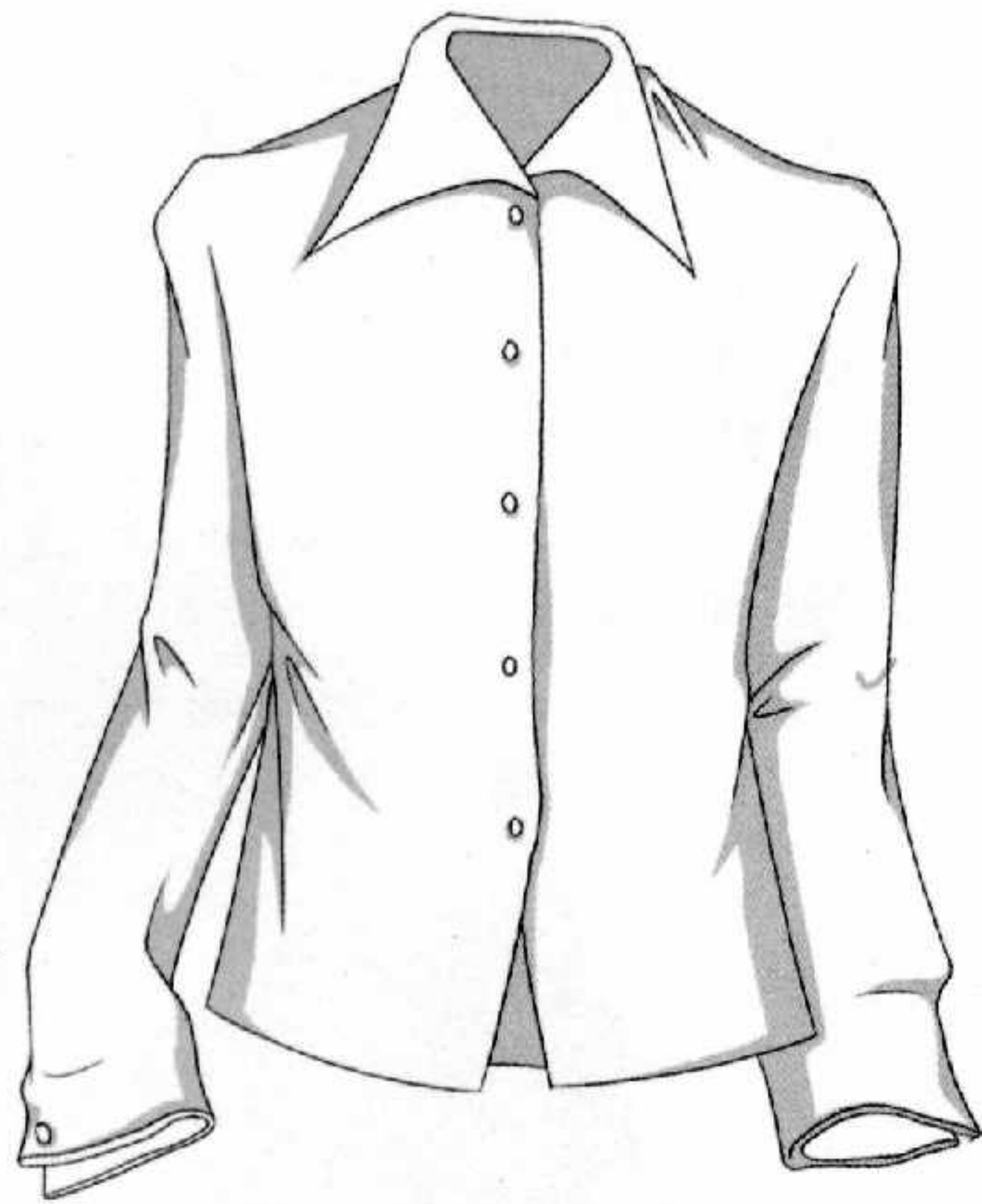
网点效果制作完成

③ 最后为酒瓶粘贴一些花纹网点来修饰。酒瓶和酒杯的网点效果就制作完成了。

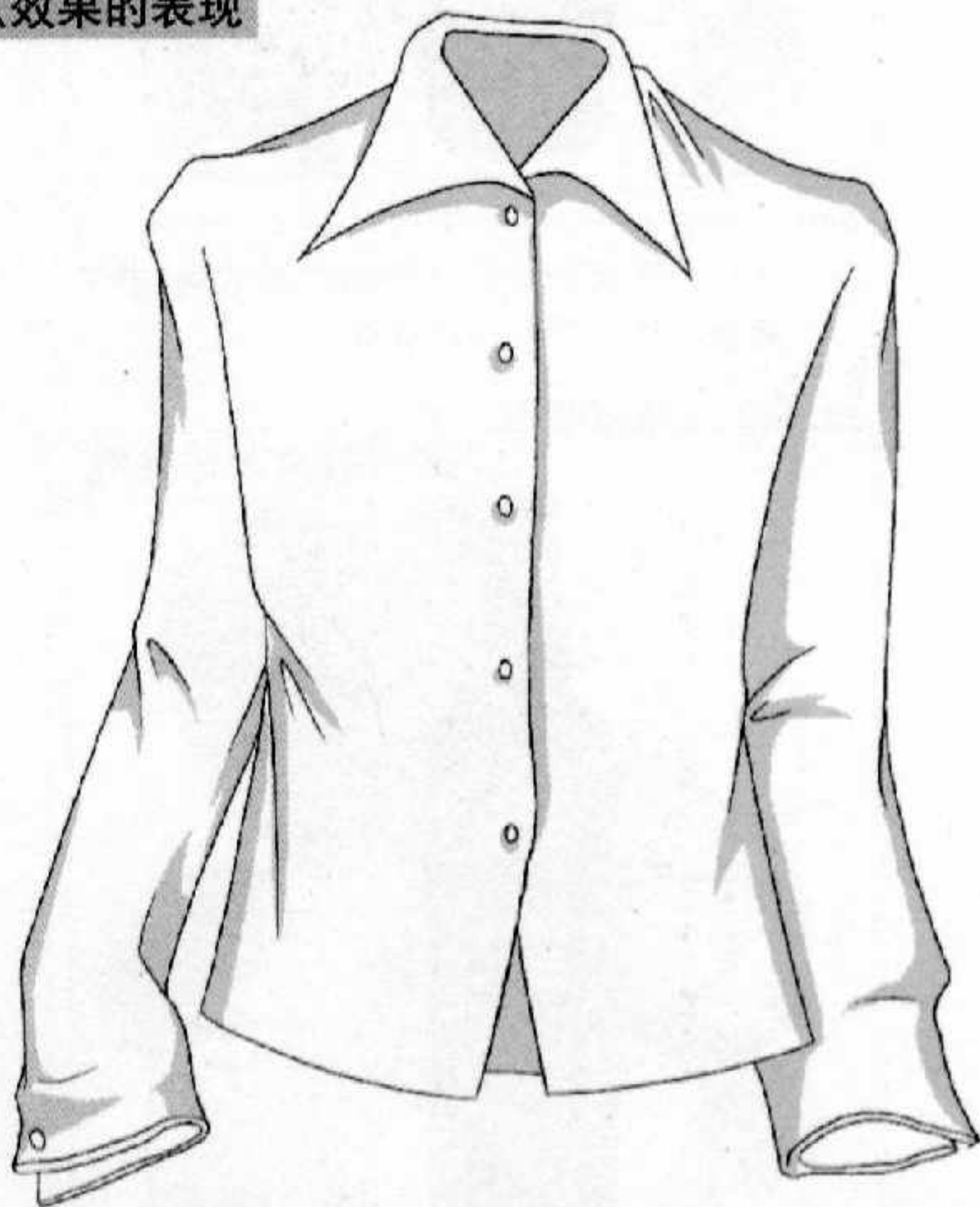
6.2 服饰

在绘制服饰时，我们主要要表现出它的质感。可以用黑白灰从细节方面表现出它的明暗面，也可以用网点贴出衣服的花纹，这些都能让服饰具有立体感。

衬衫

首先绘制服饰的线稿，线条应该简洁流畅。下面对服饰图分别应用光影及色调来表现。

光影效果的表现

用模糊的灰色笔触画出衣物的暗处，可以让衣服具有体积感的同时还显得柔和。

网点效果的表现

① 粘贴灰色的网点，可以刮出硬边缘线，以此来表现它的阴暗面。

网点效果制作完成

② 用格子式样的网点表现衣服的样式，可以让衣服更具有体积感，变得时尚起来。

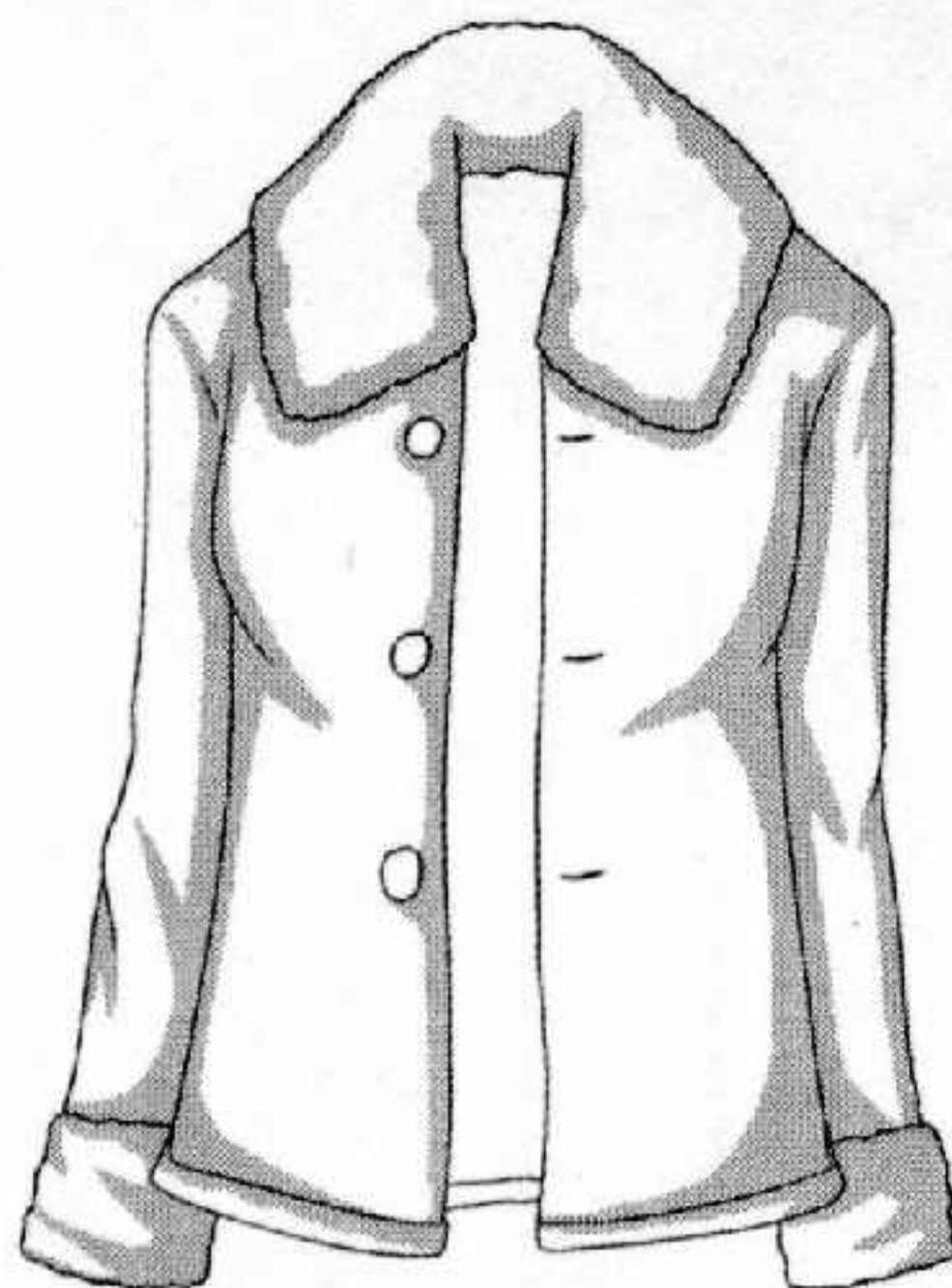
大衣

先设计好衣物的款式，让衣服显得时尚。同时为了表现出松软的感觉，衣领和衣袖的绒毛可以用波浪线表示。完成线稿后，下面对外套分别运用光影与网点来表现。

光影效果的表现

① 先大体添加色调，用深色表现衣物的内里，浅色表现衣物的外部。

光影效果绘制完成

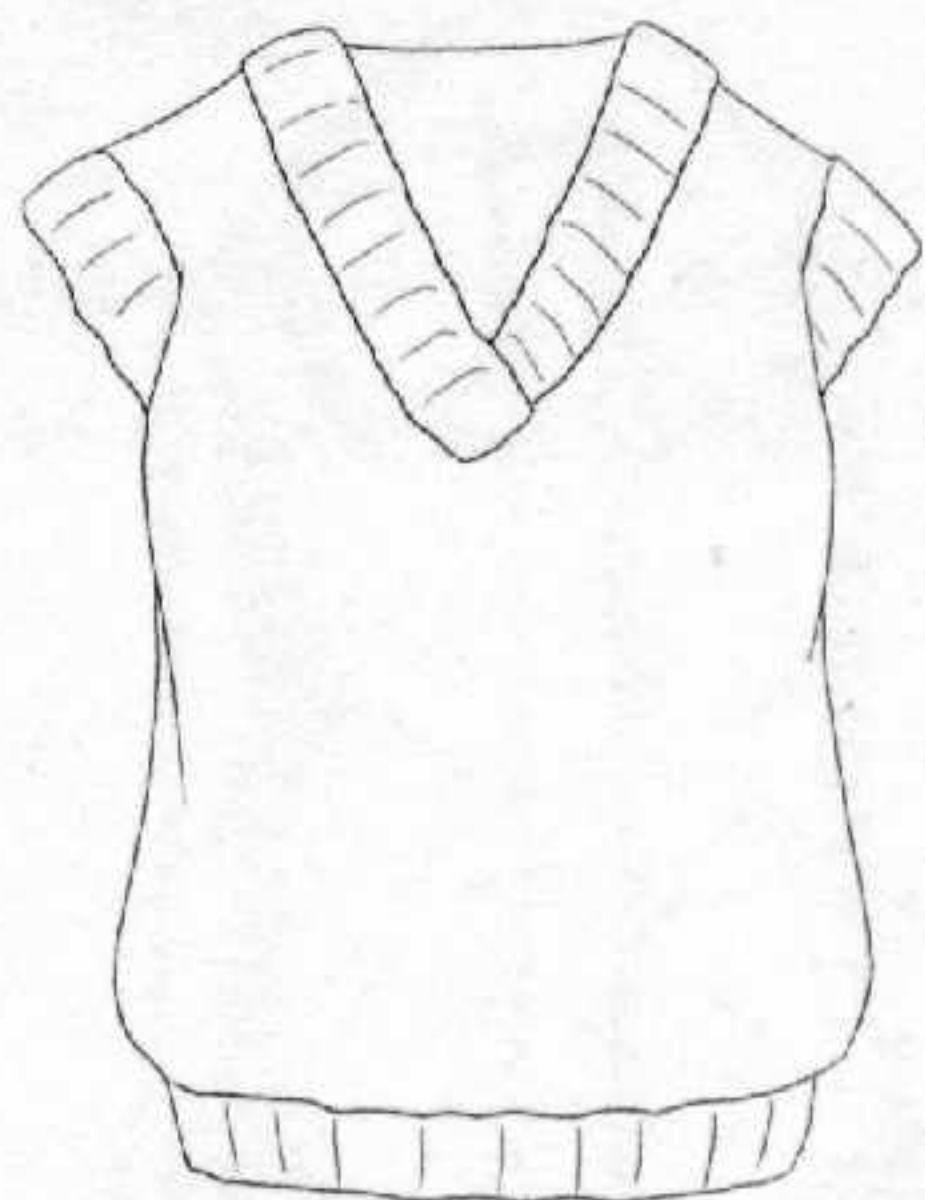
② 用深色绘制衣领的及衣袖的背光面，并模糊衣领的边缘让它显得柔软。再对衣物的表面进行绘制，表现厚重感。这样大衣的光影效果就绘制完成了。

网点效果的表现

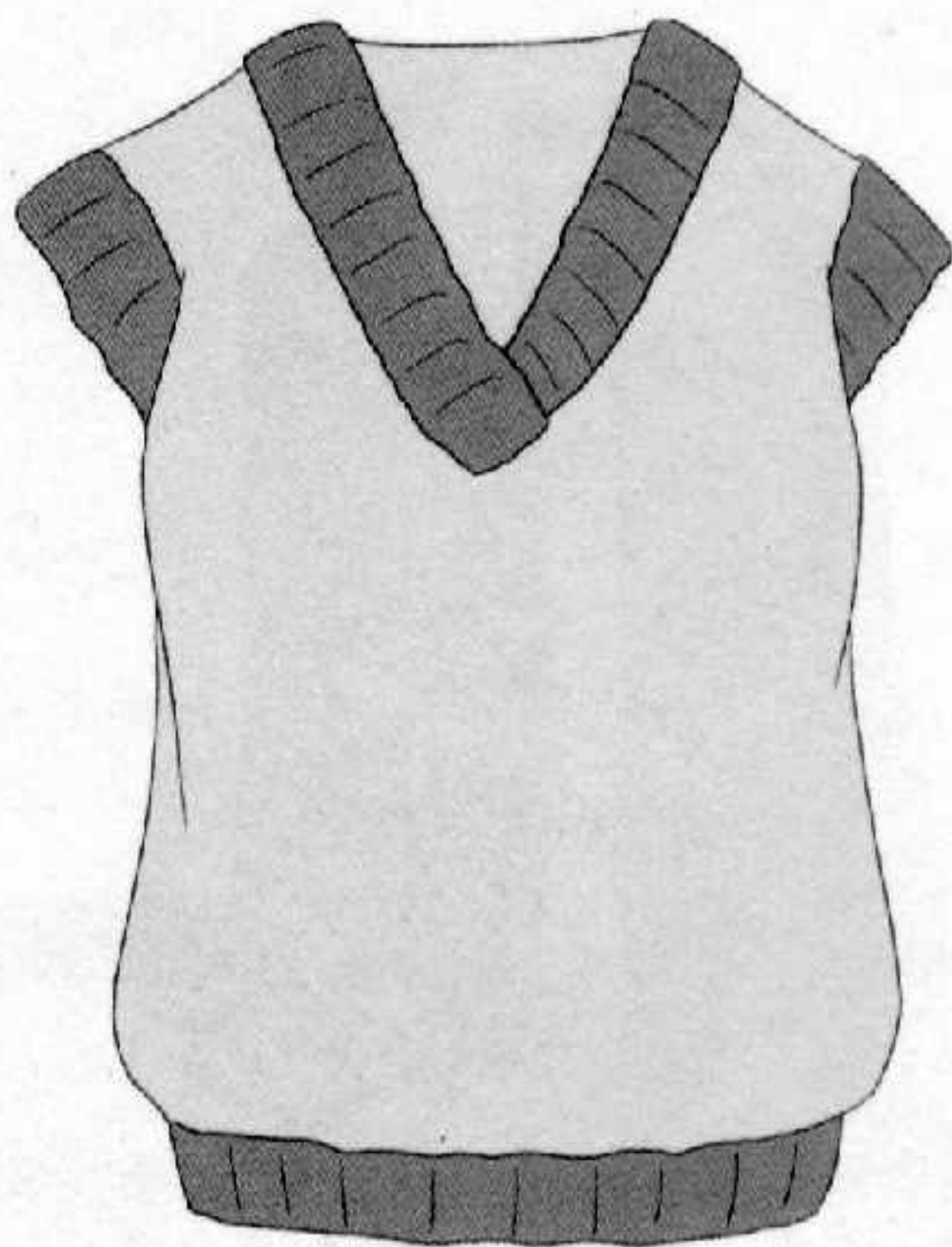
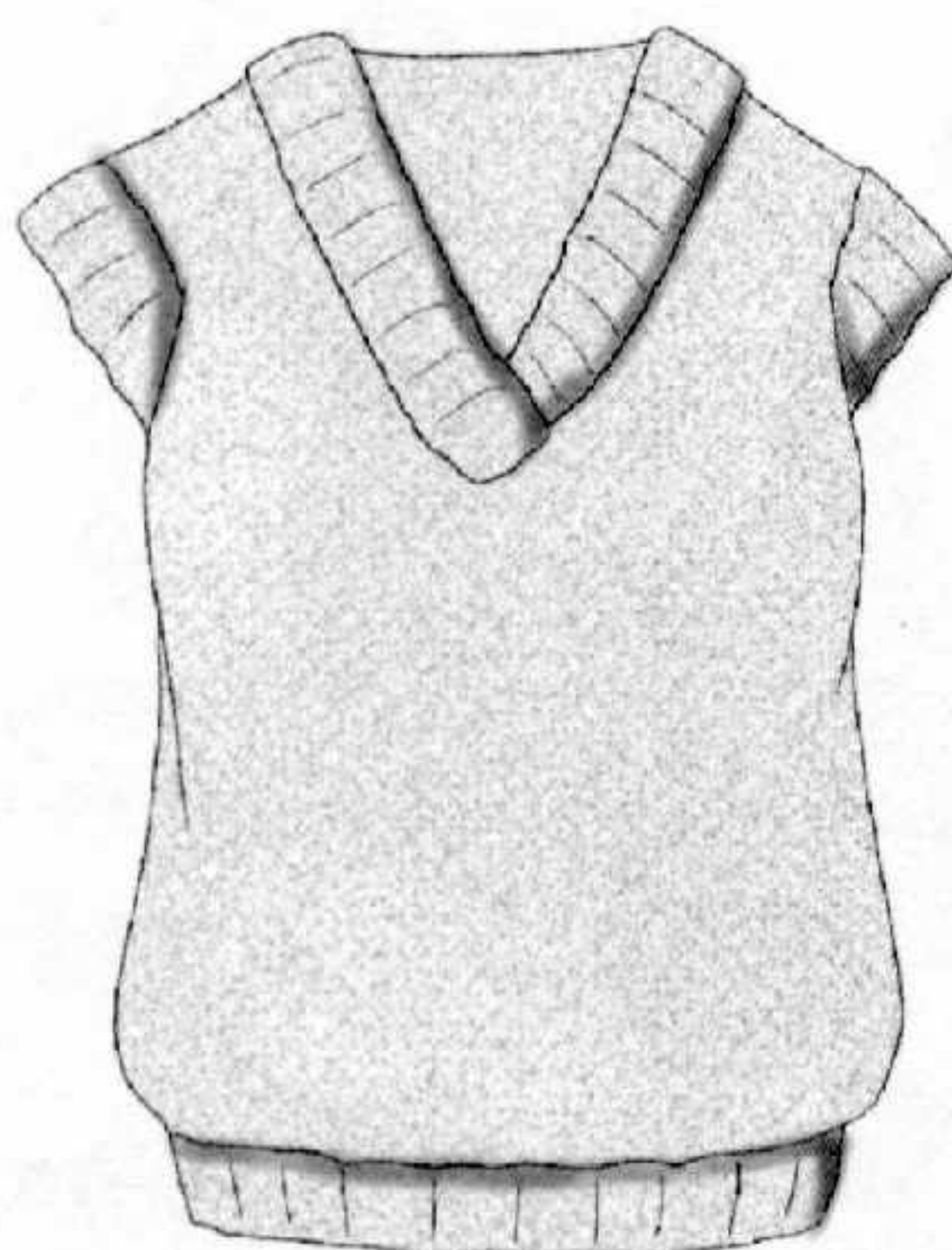
① 对衣服粘贴网点，将衣领的网点边缘刮得圆滑一点，让衣领显得具有厚重感。衣袖的厚重感也可以从褶皱处表现。

② 用带有杂质的网点粘贴出衣物的颜色，使其具有体积感。

网点效果制作完成

③ 用深色的网点表现衣物的暗处。这样大衣的网点效果就制作完成了。

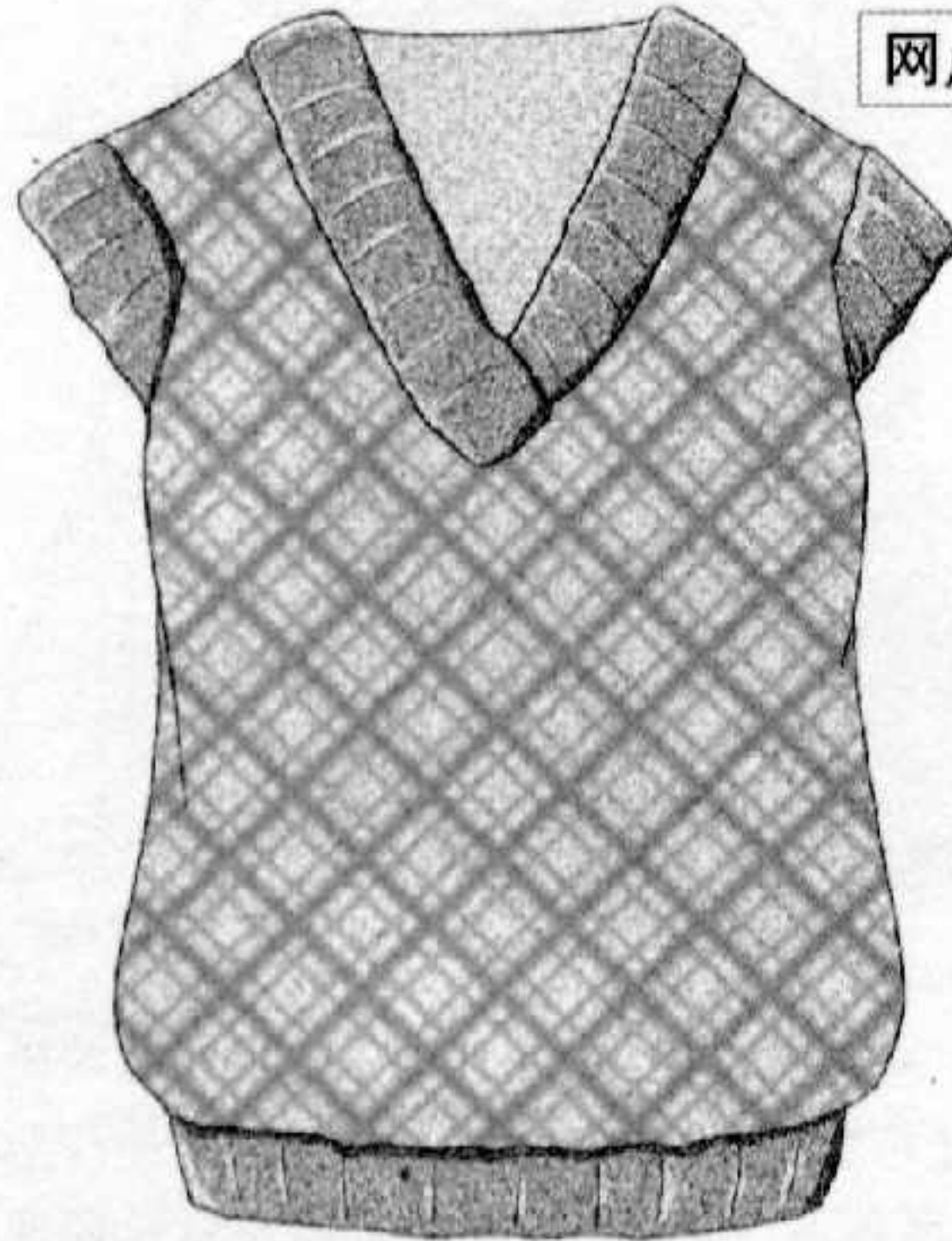
毛背心

因为是毛线衣，所以在绘画时应该将它的厚重感体现出来，在衣领、领口的边缘画出曲条让它具有棉质的感觉。下面对毛背心分别应用光影与网点来进行表现。

光影效果的表现

① 给衣服整体铺色，以此区别领口和身体部位。

光影效果绘制完成

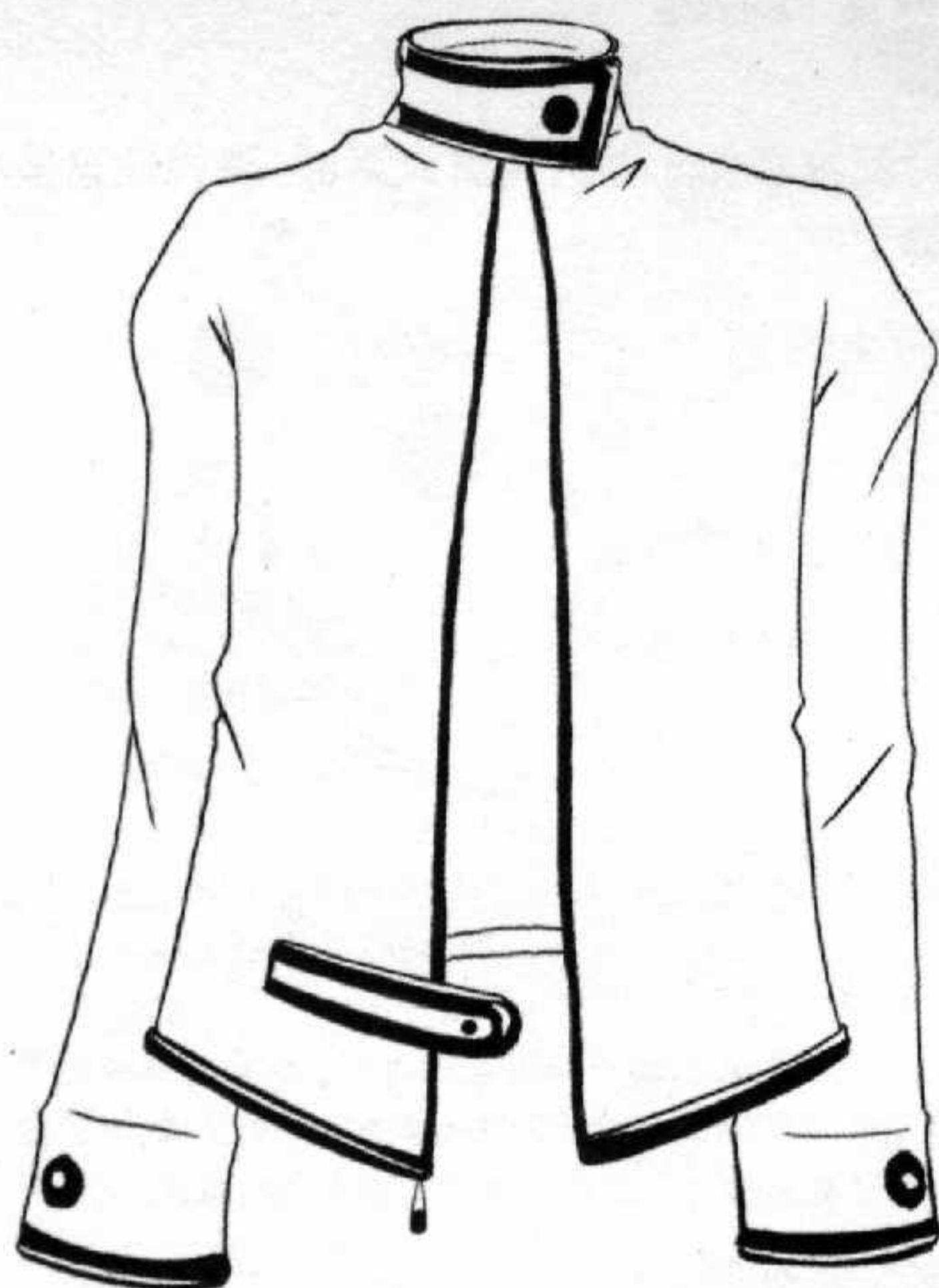
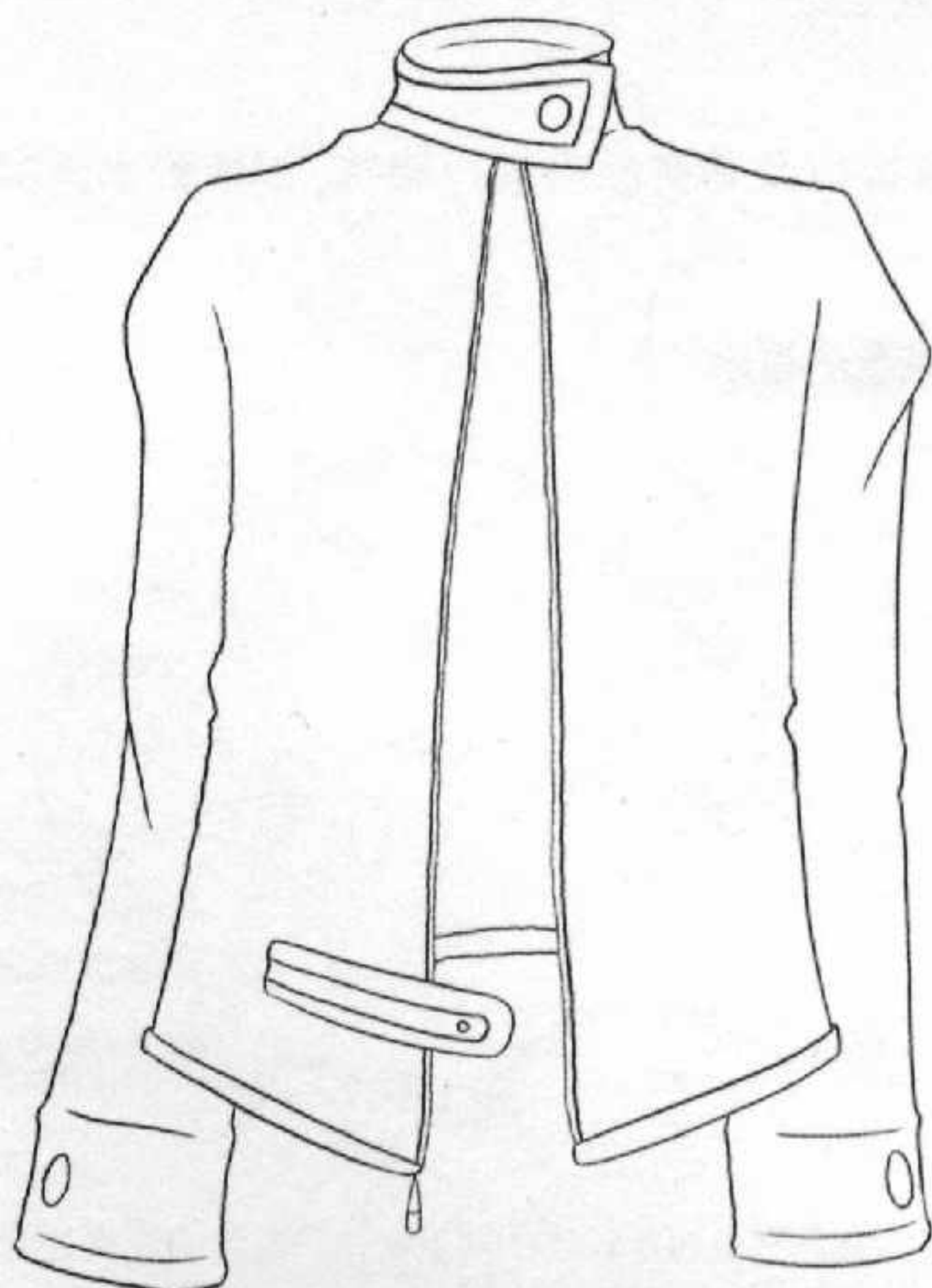
② 深入刻画出衣领等处褶皱的阴影来增强衣物的体积感。在身体部位添加模糊线条表现毛线质感。

网点效果的表现

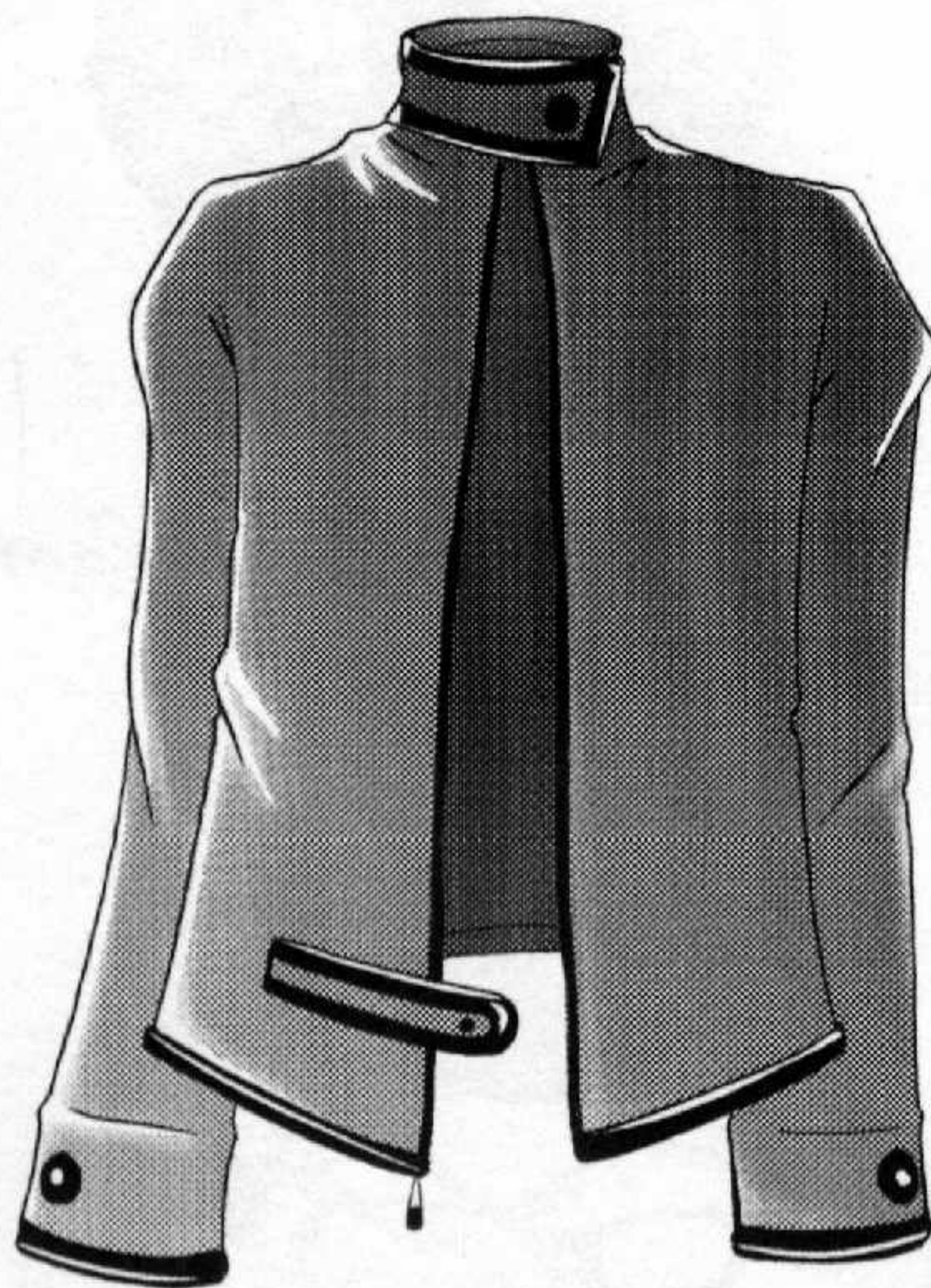
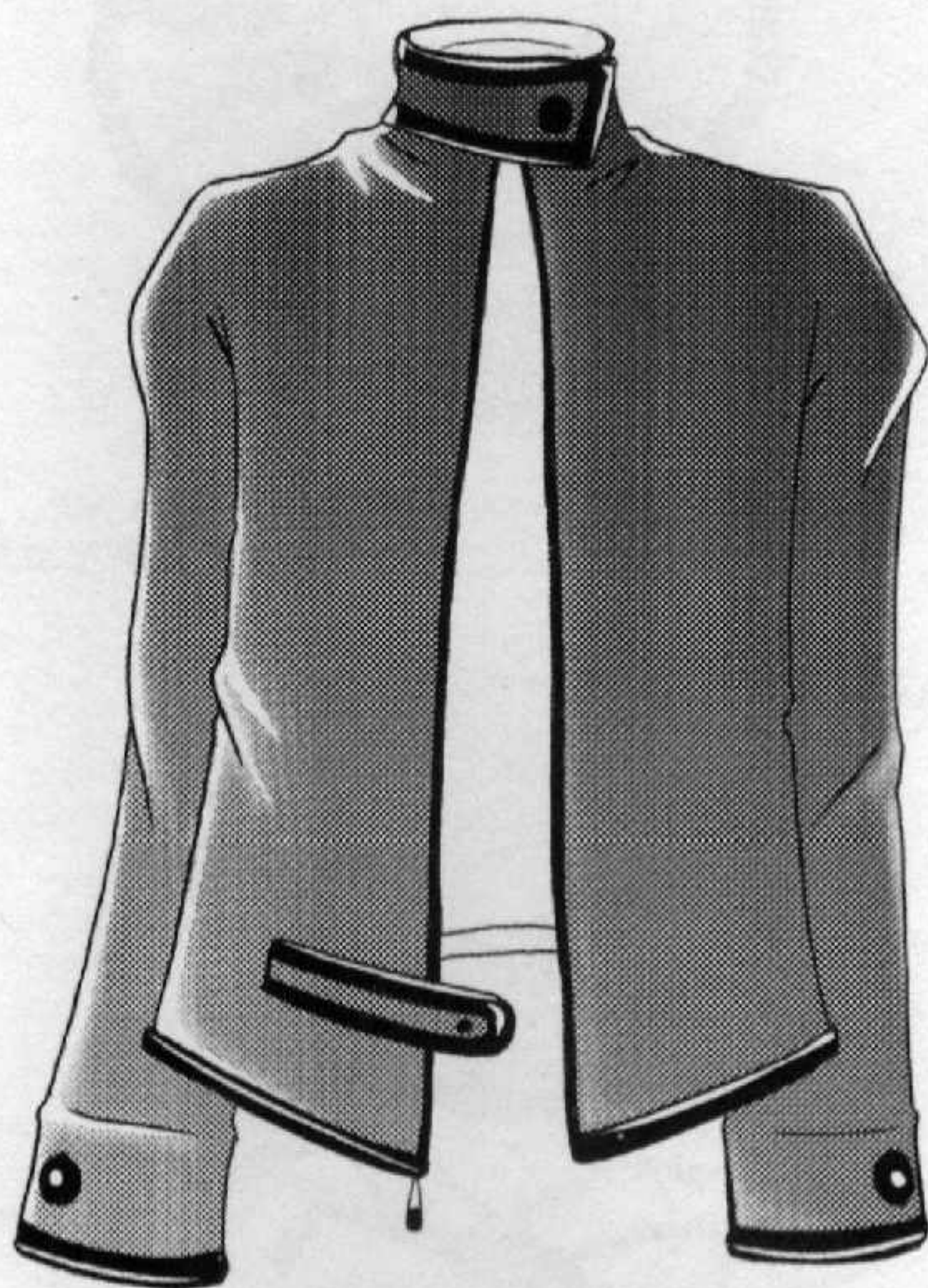
① 采用带有杂质的网点来表现毛衣的质感。

② 在衣领等边缘处用深色的杂质网点来表现。

网点效果制作完成

③ 采用斜方格网点来表现毛衣的花纹，让衣服在具有体积感的同时变得可爱起来。

外套

可以参考一些杂志来画出时尚的衣服，注意拉链和领口等细节的表现。接着我们使用网点来表现外套的质感。

网点效果的表现

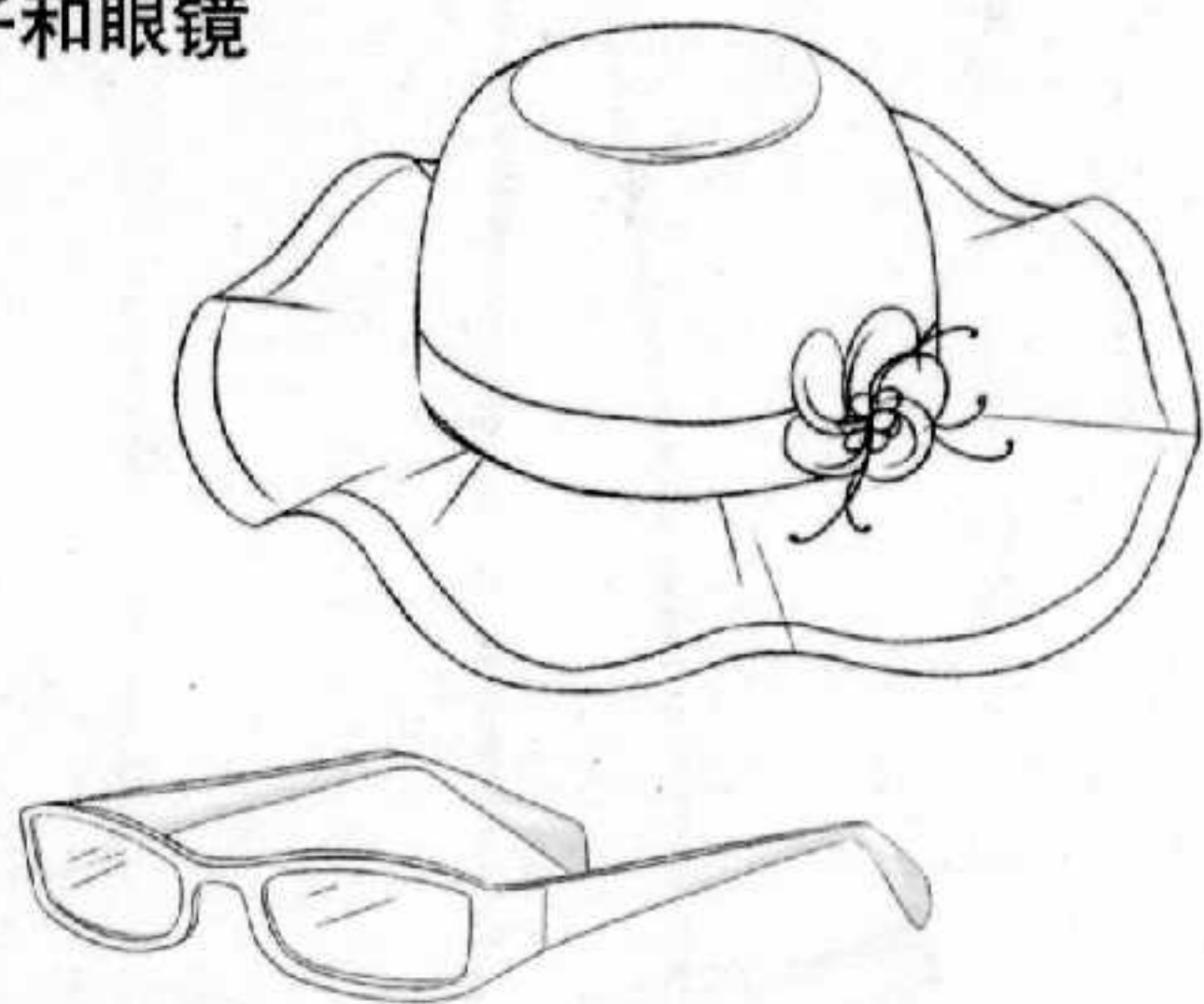
① 先用黑色的网点来表现出衣物边缘处的体积感，注意留出边缘的高光。

② 然后在衣物整体铺上较深的灰色网点，根据设定的光照方向刮出软边缘线，做出渐变效果，让衣服具有质感的同时柔和起来。

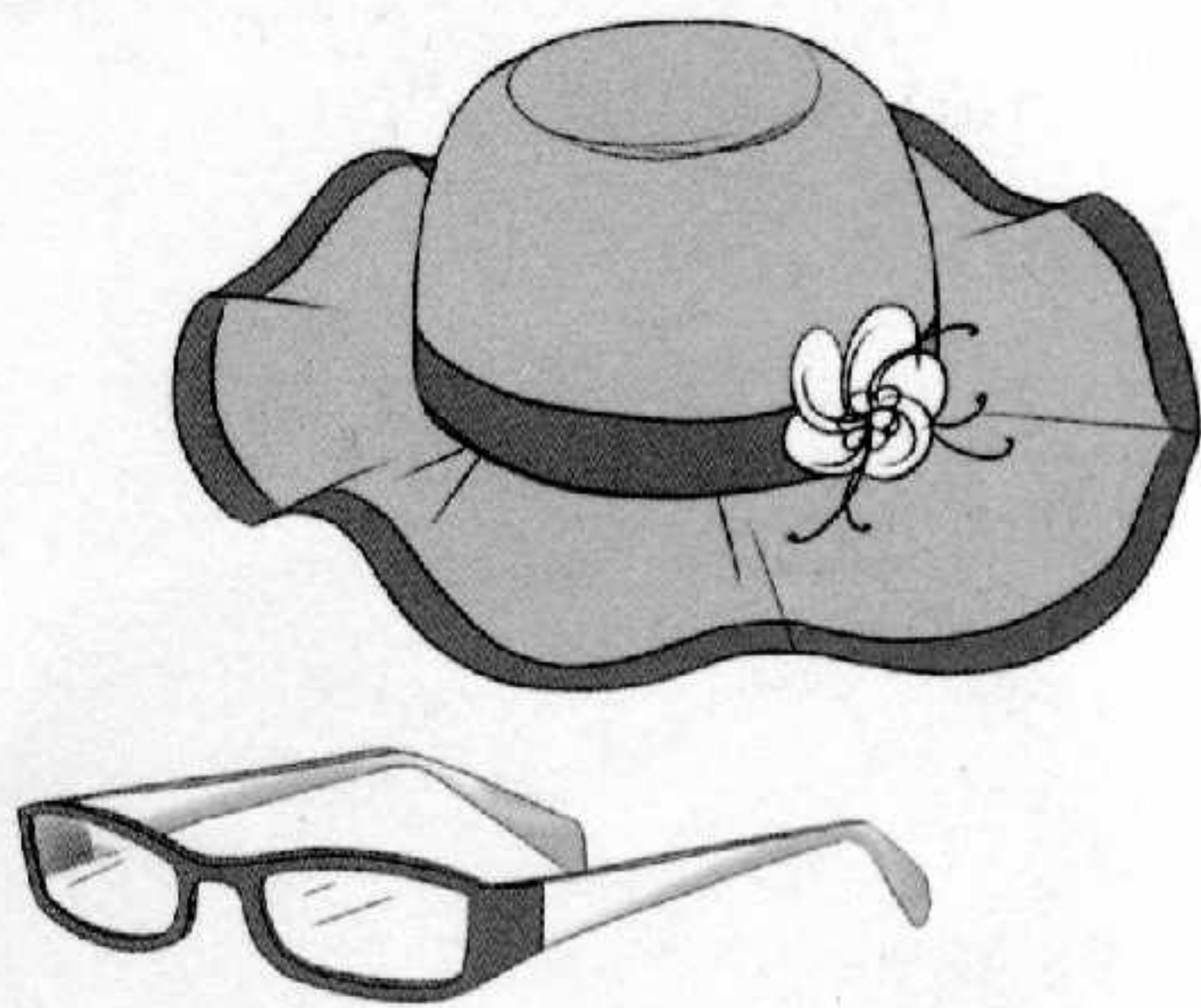
网点效果制作完成

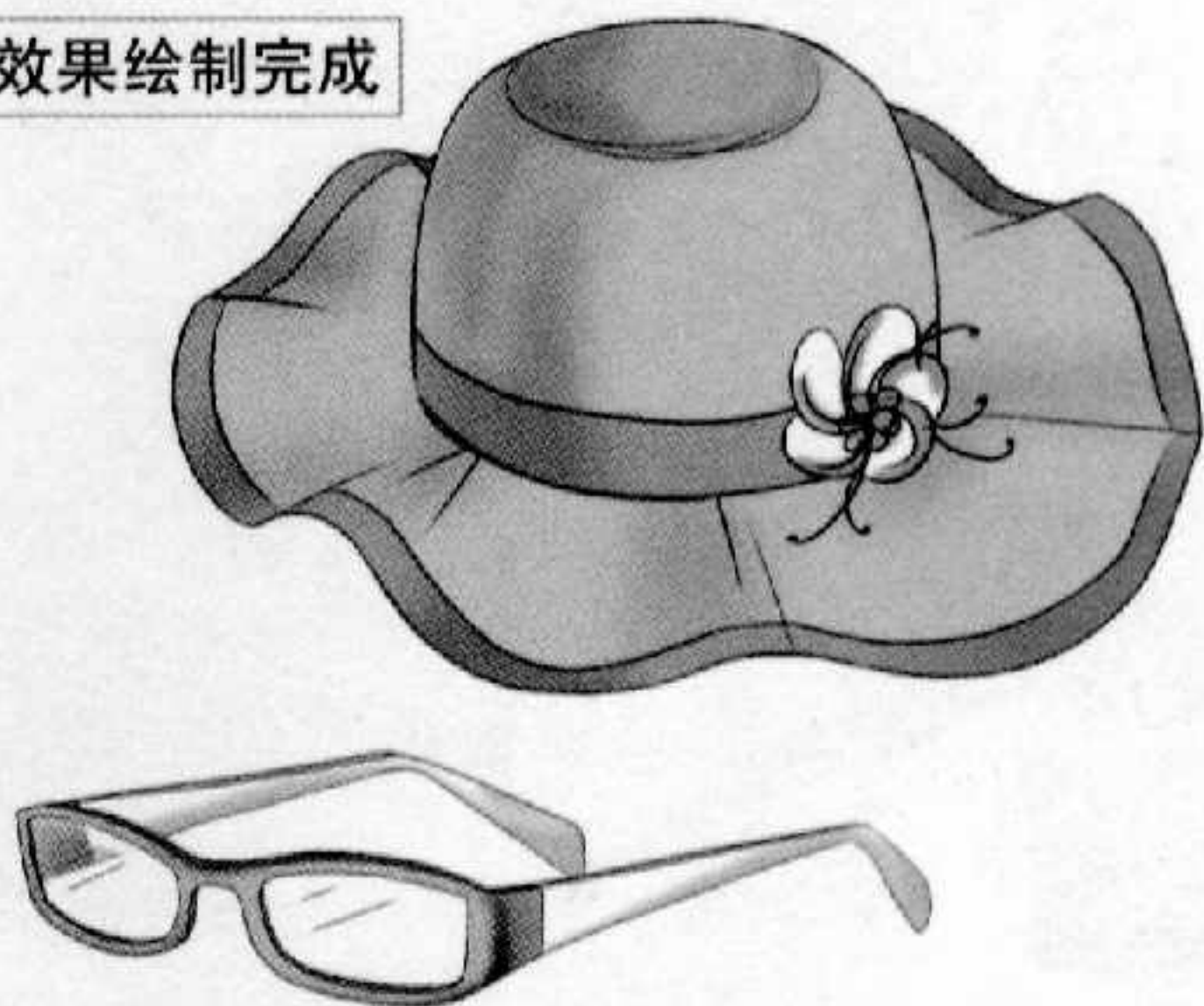
③ 在衣服的内里粘贴深色的网点，为表现空间感，可以将黑色的暗处稍微刮得略浅一点。

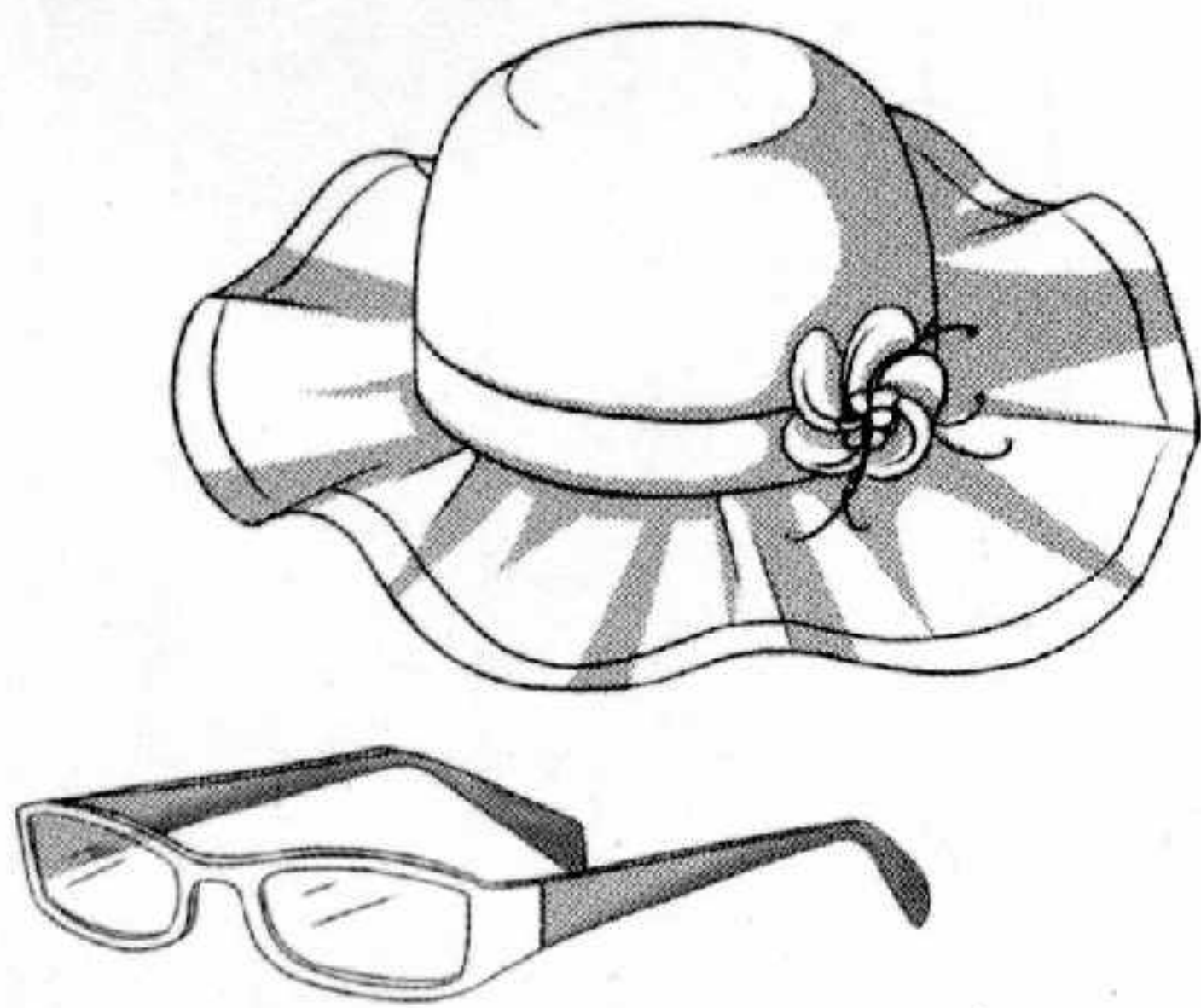
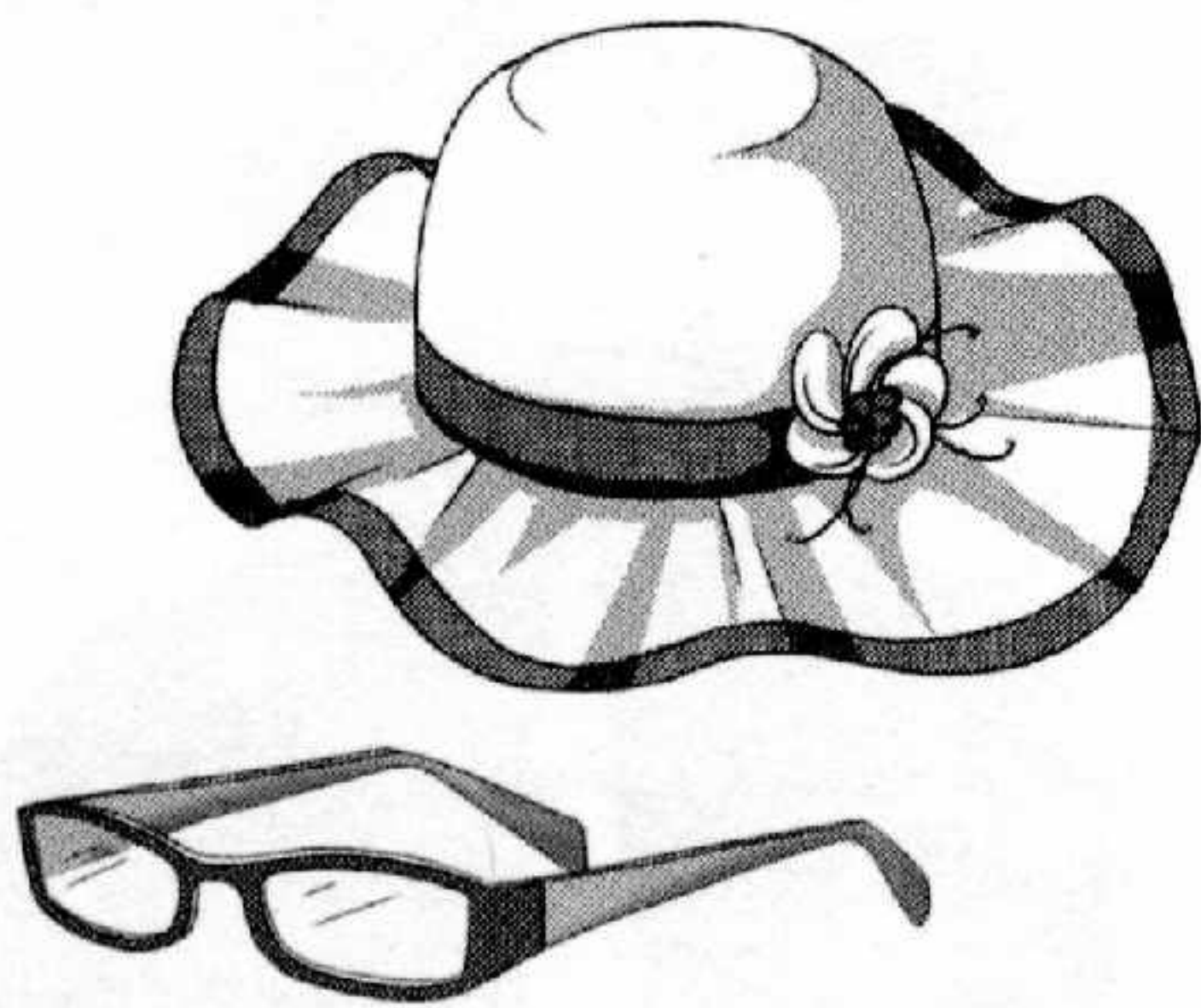
6.3 配饰

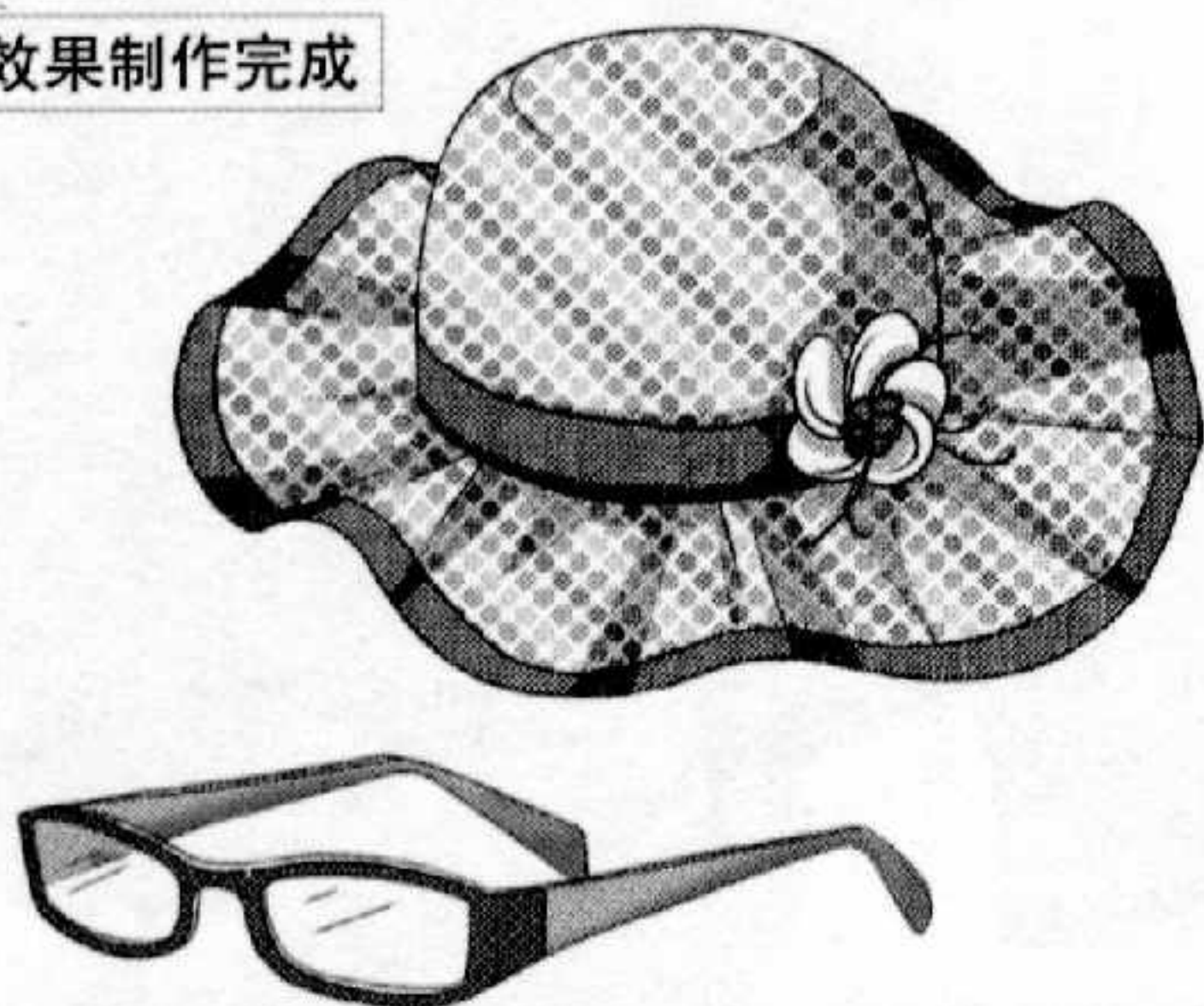
对配饰添加光影的网点效果时，要抓住这些小物件的外形特征及固有色来进行修饰，以表现出真实自然的效果。

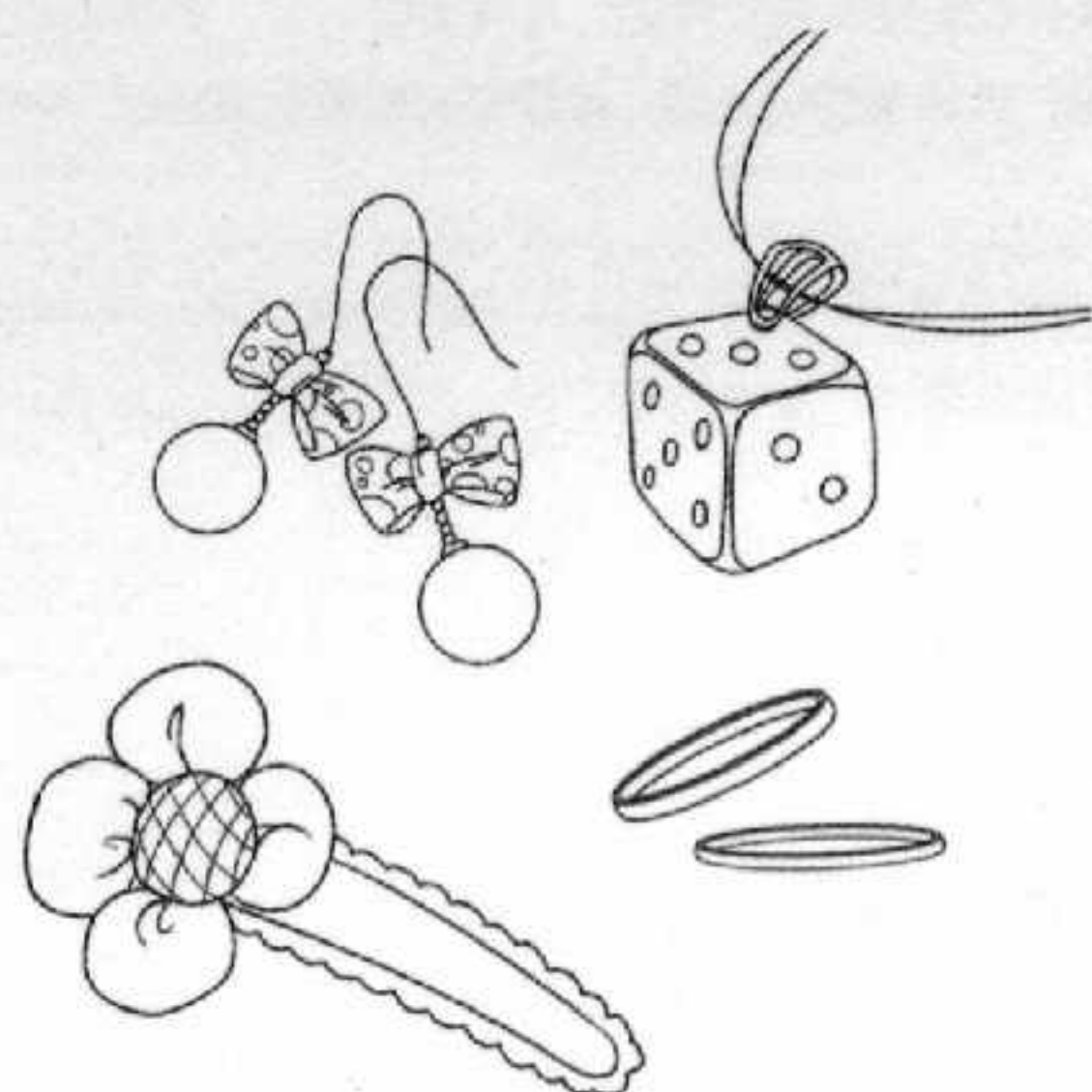
帽子和眼镜

先仔细地勾画出帽子和眼镜的外形。在绘制眼镜时要特别注意眼镜框架的转折与延伸方向是否正确。下面就对帽子和眼镜分别应用光影与网点来进行表现。

光影效果的表现

① 为物体铺上第一层颜色。因为部位不同，所以用不同的灰色来表现它们本来的颜色。

光影效果绘制完成

② 在物体上画出明暗，让帽子圆润起来，要注意帽檐弯曲处的颜色处理。镜框采用渐变的上色方法。

网点效果的表现

① 首先利用颜色较浅的网点制作出帽子的背光处和眼镜框架，让这两个物体充满立体感。

② 再使用较深的网点作为帽子边缘与眼镜镜框的固有色。

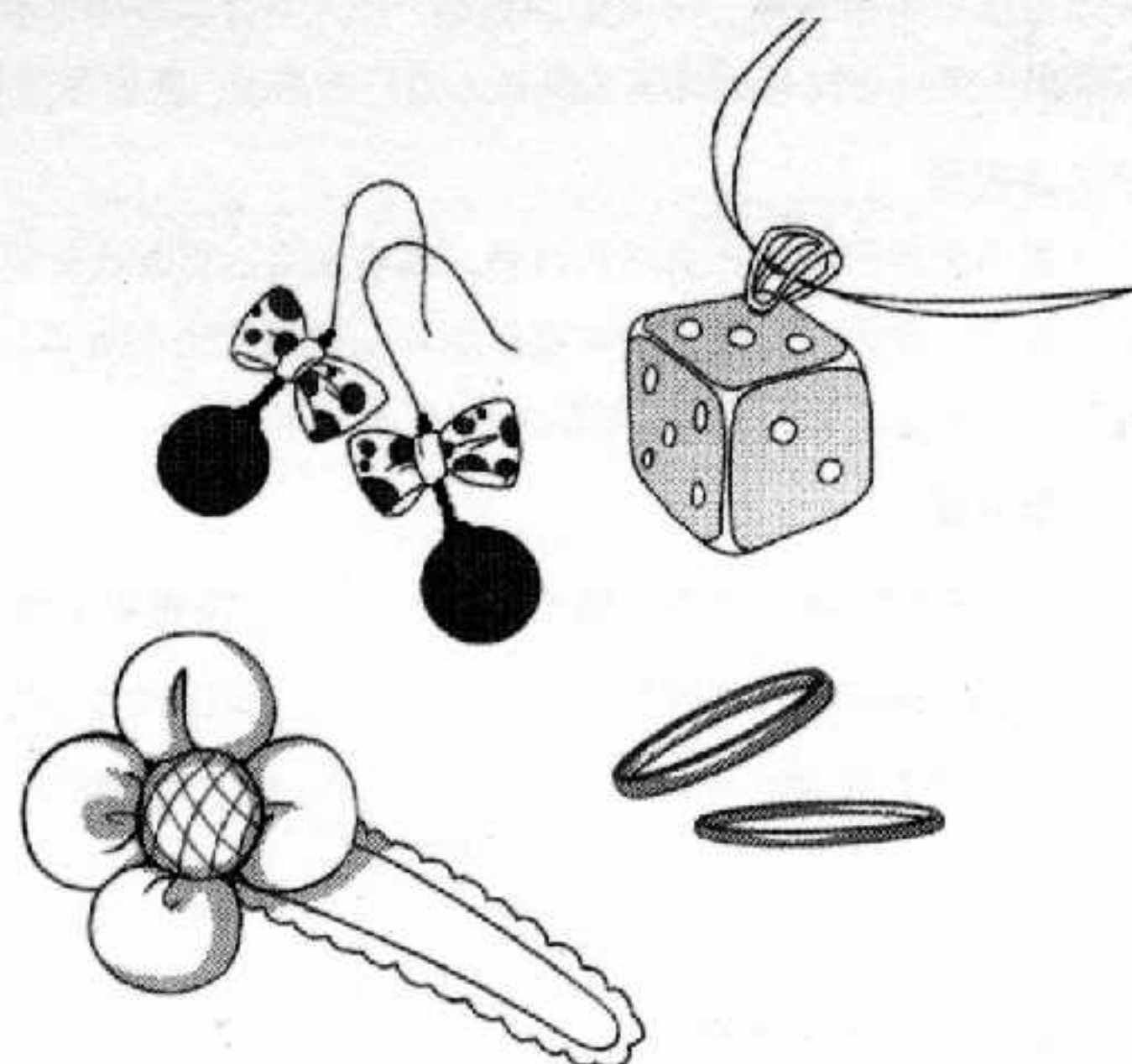
网点效果制作完成

③ 为了让帽子更漂亮，最后我们选用了小圆点图案的网纸对其进行了修饰。

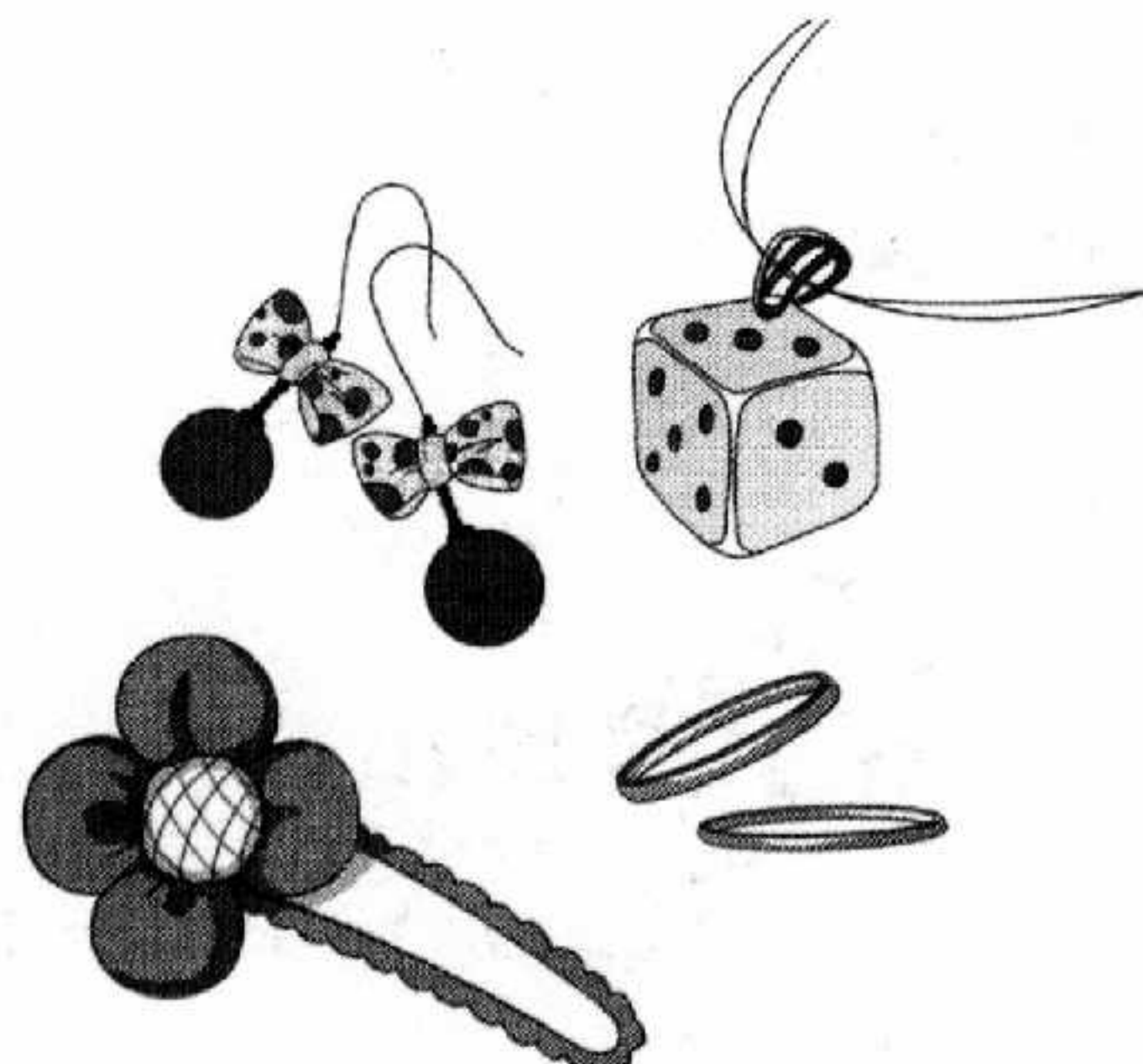
小饰物

先准确地勾勒出耳环、项链、发夹的外轮廓。在这里要注意描绘一些花纹的细节。下面对这些小饰物分别应用光影与网点来进行表现。

光影效果的表现

① 为物体铺上第一层颜色。根据部位的不同，使用不同的灰色来表现它们本来的颜色。

光影效果绘制完成

② 对细节进行进一步刻画。根据物品的不同形状画出暗部与高光。

网点效果的表现

① 添加网点表现耳环及项链时，要根据物品的固有色来选择网点。同时表现出发夹的暗部和耳环的亮部。

② 使用适当的网点表现饰物的细节。其中花瓣形发夹采用了叠网的方式添加色调。

网点效果制作完成

③ 此时，物品的雏形已经出来了，使用刮网的方式提亮耳环圆珠的高光，使其有种晶莹剔透的感觉。